

HINTA 25 MK

PC

AMIGA

ATARI

C64

VIIMEISIMMÄT PELIUUTITSET ENGLANNISTA

PELIT

2/92

Tolkien

— fantasian mestari



Hobitti bittikartalla

Falcon 3.0

Keinotaivaan kuningas

Special Forces

Ammuskelua ajatuksella

Black Crypt

Kadonneiden
aseiden
metsästäjät



Shadowlands

Jokainen sankari on yksilö

Lisäksi arvosteluissa:

A320 Airbus ● Agony ● Alcatraz ● Bonanza Bros.
● D/Generation ● EcoQuest ● Harlequin ●
Heimdall ● Ork ● Shuttle ● SimAnt ● Space Gun ●
Space Crusade ● Twilight 2000 ● Race Drivin

Ultima Underworld

Realistisempi kuin elämä



FANTASIAPELIT LAUDOILLA
KUN KAIPAAT IHMISTÄ

Ratkaise:

Police Quest 3
Another World
Battletech

ja tietysti vinkkejä mm. Willy Beamishiin, Quest for Glory 2:een, Eye of Beholder II:een



DISKETIT

Disketit	10	50	100
DSDD Nimetön	3.50	3.20	2.60
DSDD Lambda	4.20	3.50	3.20
DSHD Nimetön*	6.00	5.50	5.10
DSHD Lambda*	7.10	6.75	6.40

* Valmiiksi formatoituna

SOUND BLASTER PRO

Sound Blaster Pro II 1595,-

Mullistavan äänikorttiuutuuden uusin malli, jossa lisänä Yamahan piirejä ja uusitut ohjelmistot. 22 äänikanavaa stereona. Äänen digitointaajuus on CD-tasoa 44,1 KHz. Microsoft Windows Multimedia Level I -yhteensopivuus. CD-ROM liitäntä valmiina vaikkapa meiltä saatavana olevaan Panasonicin CD-ROM asemaan. 18 kuukauden takuu.

Amiga Action Replay MK III 545,-

Power Skanneri 64 harmaasävyä AMIGALLE 1295,-

Ultimate Ripper Atari ST:n "Action Replay" 295,-

A 500 3,5" sisäinen levyasema 445,-

Syncro Express III Amiga 295,-

Rolandin Soundikortit CM-32P 2495,- SCC-1 2595,-

Amigalle 495,- Power Drive 880E 3.5 lev. as. Made in England 18 kuukauden takuu

Genitizer Genius Tablet Amiga 1495,- PC 1495,-

WORDSYNC kontrolleri Amiga 2000 595,-

PELIT

	Amiga	PC
3D Construction Kit	359,-	359,-
4D Tennis	239,-	269,-
Abandoned Places	239,-	239,-
Aces of the Pacific	269,-	299,-
Addam's Family	189,-	239,-
Airbus A320	269,-	329,-
Aquaventura	189,-	
Atac		299,-
Athletics	189,-	269,-
B-17		299,-
Bard's Tale Const.Set	269,-	299,-
Black Crypt	189,-	239,-
Buck Rogers II	239,-	239,-
Carrier Strike		269,-
Carriers At War		269,-
Castle of DR. Brain	269,-	299,-
Championship Manager	189,-	239,-
Civilization		299,-
Conan the Cimmerian	239,-	269,-
Conflict Korea		269,-
Cover Girl Poker	189,-	239,-
D-Generation	189,-	269,-
Daemongate	269,-	299,-
Dagger of Amon-Ra		299,-
Darklands		299,-
Death Knights of Krynn II		269,-
Dune	239,-	299,-
Dungeon Master	189,-	269,-
Dynablaster	239,-	269,-
Elvira II	269,-	299,-
Epic	189,-	239,-
Eye of Beholder II	269,-	269,-
Eye of Storm		269,-
F-117A Night Hawk	269,-	299,-
Falcon 3.0		299,-
Falcon 3.0 Data Disk		145,-
Fantastic Voyage	189,-	
Football Manager III	189,-	189,-
Formula 1 Grand Prix	269,-	299,-
Games 92	189,-	239,-
Gateway to Savage Frontier I	269,-	239,-
Gateway to Savage Frontier II		269,-

PELIT

	Amiga	PC
Global Effect	269,-	299,-
Godfather Adventure	239,-	269,-
Heroes Of The 357th		269,-
Hero's Quest III		299,-
Hook	189,-	239,-
Humans	189,-	239,-
Indiana Jones 4	239,-	269,-
Indiana Jones 4 Action	189,-	239,-
Jaguar XJ220	189,-	
Jimmy White's Snooker	239,-	269,-
John Barnes Football	189,-	
John Madden Football	189,-	
Legend	239,-	269,-
Leisure Suit Larry V	269,-	299,-
Links I	299,-	299,-
Links II		299,-
Lords of the Rings II		269,-
Manager	239,-	269,-
Mercenary III	239,-	
Might & Magic III	269,-	299,-
Olympic 92	189,-	239,-
Parasol Stars	189,-	
Patton Strikes Back		269,-
Planet 9 From Outer Space	269,-	299,-
Planets Edge		299,-
Police Quest III	269,-	299,-
Pools of Darkness	239,-	239,-
Populous II	239,-	269,-
Railroad Tycoon	239,-	269,-
Robin Hood SIERRA	269,-	299,-
Roger Rabbit	189,-	239,-
Samurai - Way of Warrior	239,-	269,-
Secret of Monkey Island I	189,-	239,-
Secret of Monkey Island II	239,-	269,-
Shadowlands	239,-	239,-
Shuttle		329,-
Sim Ant	269,-	269,-
Space Crusade	189,-	
Special Forces	199,-	299,-
Star Trek 25th - Anniversary		269,-
Steel Empire	239,-	269,-
Storm Master	239,-	239,-

PELIT

	Amiga	PC
Strike Commander		299,-
Team Yankee II	239,-	269,-
Theatre Of War		269,-
Twilight 2000		299,-
Ultima VI	199,-	269,-
Ultima VII		299,-
Ultima Underworld		299,-
Vengeance of Excalibur	239,-	269,-
Wayne Gretzky II	189,-	239,-
Willy Beamish	269,-	299,-
Wing Commander II		299,-
Wing Commander II/Operat		145,-
Wing Commander II/Operat II		145,-
Wing Commander II/Speech		145,-
Wing Commander Deluxe		329,-
Winter Supersports 92	189,-	189,-

Huom. Joitakin ylläolevia pelejä ei ole vielä julkaistu, mutta niistäkin voit jättää tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Jos etsit jotain peliä, jota ei ollut listassa, niin soita ja kysy.

ALEPELIT

	Amiga	PC
4D Boxing	99,-	99,-
4D Drivin	99,-	99,-
Captive	99,-	
F-15 Strike Eagle II		189,-
Flight of Intruder	159,-	
Knights of the Sky	229,-	
Lemmings II	179,-	189,-
Red Baron	179,-	
Shadow of the Beast II	99,-	
Space Quest IV	179,-	
Wing Commander		189,-

*alepelejä saatavana rajoitetusti



PUH. 981-33 66 44

Nyt voit maksaa myös Visa, OK, Eurocard ja Master Card -korteilla.

Hinnoin lisään postituskulut. Pidämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

SUPER NINTENDO

Super Nintendo paketti: **1795,-**

Nintendon uusin 16-bittinen jenkkikonsoli Scart-liitännällä, Super Mario 4, 2 peliohjainta, hyväksytty virtalähde, 6 kuukauden takuu. Nyt kaikki ohjeet selvällä englannin kielellä. Meiltä ostamaasi laitteeseen käyvät Super Nintendon pelien lisäksi myös Super Famicomin pelit.

Super Famicom saatavana antenniliitännällä 1795,-

NINTENDO 8 BIT USA

Addam's Family	349,-
Adventure Island II	299,-
Barcelona 1992	389,-
Bard's Tale	349,-
Batman I	229,-
Batman II	369,-
Bucky O'Hare	349,-
Built to Win	349,-
Captain Comic	149,-
Castlevania III	229,-
Chip & Dale's	349,-
Darkwing Duck	389,-
Dick Tracy	229,-
Double Dragon III	349,-
Dragon Warrior III	449,-
Empire Strikes Back	389,-
Flight of Intruder	299,-
Frankenstein	349,-
Friday the 13th	229,-
Godzilla II	349,-
Hero of Lance	349,-
Ikari Warriors III	299,-
Isolated Warrior	229,-
Kick Master	349,-
Kung Fu	229,-
Little Mermaid	369,-
Little Nemo	299,-
Lone Ranger	249,-
Megaman IV	369,-
Muppet Adventure	229,-
Night Shades	369,-
Nightmare on Elm Street	229,-
Ninja Gaiden III	379,-
North & South	229,-
Quatro Sports	369,-
Robocop II	299,-
Rocket Ranger	229,-
Silent Service	199,-
Simpsons II	349,-
Snow Brothers	349,-
Spy VS Spy	199,-
Star Wars	379,-
Tale Spin	349,-
Tiny Toons	349,-
TMNT III	389,-
Tom & Jerry	389,-
Ultima III	349,-
Ultima IV	369,-
Ultimate Stuntman	349,-
Uncharted Waters	449,-
Wayne Gretzky Hockey	349,-
Wizards & Warriors III	349,-
WWF Challenge	349,-

SUPER NES /FAMICOM

Action Football	445,-
Addam's Family	445,-
Augusta Golf	445,-
Castlevania IV	445,-
Chessmaster	445,-
Contra III	445,-
Dragon Slayer	445,-
Drakkhen	445,-
Dungeon Master	445,-
Equinox	445,-
Exhaust Heat	445,-
F-Zero	445,-
Final Fight	445,-
Final Fantasy II	475,-
Gun Force	445,-
Gradius III	395,-
Home Alone	445,-
Hook	445,-
Joe & Mac	445,-
John Madden Football	445,-
Lagoon	445,-
Lemmings	445,-
Magic Sword	445,-
Mystical Ninja	445,-
Ninja Turtles IV	445,-
Ninja Gaiden IV	445,-
Paperboy II	445,-
Pebble Beach Golf	445,-
PGA Tour Golf	445,-
Pilot Wings	445,-
Pit Fighter	445,-
Populous	395,-
Rival Turf	445,-
Robocop III	445,-
Rocketeer	445,-
Simpsons	445,-
Smash TV	445,-
Speedball II	445,-
Street Fighter II	475,-
Super Adventure Island	445,-
Super Soccer	445,-
Super Tennis	445,-
Super R-Type	349,-
Super Ghouls 'N' Ghosts	445,-
Thunder Spirit	445,-
Top Gear	445,-
UN Squadron	445,-
Wing Commander	445,-
World League Soccer	445,-
WWF Wrestlemania	445,-
Xardion	445,-
YS III	475,-
Zelda III	495,-

GAMEBOY PELIT

Addam's Family	189,-
Adventure Island	189,-
Batman II	199,-
Beetlejuice	189,-
Bill Eliot Nascar Car	189,-
Blades of Steel	199,-
Bugs Bunny II	199,-
Castlevania II	199,-
Caveman Ninja	199,-
Days of Thunder	189,-
Double Dragon II	199,-
Duck Tales	199,-
Final Fantasy I	229,-
Final Fantasy II	259,-
Final Fantasy ADV	259,-
Home Alone	189,-
Little Mermaid	199,-
Megaman I	189,-
Megaman II	199,-
Mickey Mouse II	199,-
Missile Command	189,-
Nail and Scale	189,-
Ninja Turtles II	199,-
Pit Fighter	199,-
Prince of Persia	189,-
Robocop II	189,-
Roger Rabbit	199,-
Simpsons	199,-
Star Trek	199,-
Terminator II	199,-
Tiny Toons	199,-
Tom and Jerry	199,-
Top Gun	199,-
Turn & Burn	189,-
Turrican	189,-
Ultra Golf	189,-
World Circuit	189,-

**Ostamme/
myymme/
vaihdamme
peli-
konsolien
käytettyjä
pelejä**

MEGADRIIVE

PAKETTI 1: 995,-

Megadrive antenni- tai scart-liitännällä, peliohjain, virtalähde, 6 kuukauden takuu ja yksi valinnainen peli antamistamme vaihtoehtoista. Laitteet on muutettu niin, että niihin käyvät kaikki Megadrive/ Genesis-pelit.

Koneen ostajalle toinen peliohjain hintaan 90 mk.

SIIRRY CD-ROM AIKAKAUTEEN 1995,-

Vihdoinkin saatavana Megadrive CD-ROM yksikkö, josta maailma on kohissut joulukuusta lähtien. Entistä laajempia pelejä saatavissa CD-ROM levykkeillä kymmeniittäin, joten tämä laite on must jokaiselle Megadriven omistajalle.

MEGADRIIVE/ GENESIS

Alisia Dragoon	375,-
Altered Beast	145,-
Atomic Robokid	145,-
Barcelona 1992	395,-
Battle Ship Gamola	295,-
Battlewings	375,-
Blockout	145,-
Buck Rogers	395,-
California Games	345,-
Chuck Rock	375,-
Corporation	375,-
Crack Down	145,-
Darwin 4081	145,-
Desert Strike	395,-
Donald Duck	345,-
Double Dragon II	345,-
Dungeon & Dragons	395,-
EA Ice Hockey	295,-
EL Viento	375,-
Ernest Evans	445,-
Exile	475,-
F-22 Interceptor	345,-
Fantasia	295,-
Formula 1 Grand Prix	295,-
Gaias	195,-
Golden Axe II	295,-
Granada	145,-
Growl	375,-
Hard Drivin	295,-
Heavy Nova	395,-
Hell Fire	145,-
Hit The Ice	375,-
Immortal	345,-
James Pond I	245,-
James Pond II	345,-
Jewel Master	295,-
Joe Montana II	375,-
John Madden 92	375,-
Jordan VS. Bird	395,-
Kid Chameleon	345,-
Lemmings	375,-
Lords of the Rings	395,-
Mario Lemieux Hockey	375,-
Master of Monsters	375,-
Midnight Resistance	295,-
Mega Trax	195,-
Might & Magic	295,-
Moonwalker	145,-
Ninja Burai	375,-
PGA Tour Golf	295,-
Phelios	145,-
Pit Fighter	345,-
Railroad Tycoon	395,-
Rings of Power	445,-
Robocop	375,-

Rolling Thunder II	395,-
Shining in Darkness	445,-
Slaughter Sports	375,-
Sol Feace	445,-
Sonic the Hedgehog	295,-
Spiderman	195,-
Sport Talks Baseball	445,-
Star Flight	345,-
Star Odyssey	445,-
Steel Empire	395,-
Super Off Road	345,-
Super Fantasy Zone	375,-
Task Force Harrier	345,-
Terminator	375,-
Thunder Force II	295,-
Toki	395,-
Traysia	445,-
Two Crude Dudes	375,-
Valis III	475,-
Volfied	145,-
Warrior of Rome II	445,-
Warsong	395,-
Winter Games	395,-
Wonderboy V	395,-
World Cup Soccer	195,-
XDR	145,-
Xenon II	345,-
YS III	445,-
Zoom	145,-

LYNX II 675,-

A.P.B	240,-
Awesome Golf	240,-
Bill & Ted's	240,-
Checkered Flag	240,-
Crystal Mines II	240,-
Eye of Beholder	240,-
Hard Drivin	240,-
Hockey	240,-
Lemmings	240,-
Ninja Gaiden	240,-
Pit Fighter	240,-
Robotron	240,-
Scrapyard Dog	240,-
Slimeworld	240,-
STUN Runner	240,-
Super Skweek	240,-
Toki	240,-
Tournament Cyberball	240,-
Turbo Sub	240,-
Viking Child	240,-
Warbirds	240,-
Xybots	240,-
Zarlor Mercenary	240,-

Nintendo, Super Nintendo, Super Famicom, Super NES, Gameboy, Super Mario, Megaman ja useat Nintendo-pelit ovat Nintendon rekisteröimiä tavaramerkkejä. Muut tuotteet ovat valmistajansa rekisteröimiä tavaramerkkejä. COM 2001 OY ei ole Nintendon valtuuttama maahantuojana.

COM 2001 OY
Puh. 981-33 66 44

PL 536, 90101 OULU
fax 981-33 77 22
Ma-Pe klo 10-20
La klo 10-15

PELIT



Arvosteluissa

Ultima Underworld 1: The Stygian Abyss.....22

Nnirvi. Aivan uudenlainen seikkailu, josta ei ole osattu edes uneksia. Originilta.

Space Gun25

Nnirvi. Kesinkertainen Operation Wolf -viritys Oceanilta.

Shuttle.....26

Nnirvi Paljon nappuloita ja turhaakin realismia Virgin Gamesin sukkulasimulaatiossa.

SimAnt.....28

Nnirvi Maxisin uusi Sim-peli muistuttaa muurahaisfarmia, jossa elämä koostuu ruoan hankkimisesta ja pesän rakentamisesta.

Ork29

Jukka Tapanimäki. Psygnosiksen hyppely-ammuskelu, jossa löyteenä on pienet ongelmat.

Twilight 200030

Mikko Rintasaari. Paljon työtä, ennen kuin itse peliin pääsee käsiksi. Mutta onko sitä tässä Paragon Softwaren yrityksessä?

Special Forces.....32

Nnirvi. MicroProsen uusi aivoja vaativa ammuskelupeli, joka

siirtää klassisen Airborne Rangerin hyllylle.

Agony.....33

Petri Teittinen. Hyvin tehty Psygnosiksen ammuskelupeli, joka on julkaistu jo monta kertaa.

Falcon 3.034

Ossi Mäntylähti. F-16 Falcon on kääntynyt Spectrum Holobyten käsissä maailman parhaaksi lentosimulaattoriksi.

Eco Quest 1: Search for Cetus.....36

Ossi Mäntylähti. Sierran lapsille suunnattu pelisarja jatkuu suloisella opetuspelillä.

Bonanza Bros.....37

Jukka Tapanimäki. Harvinaisen kahdelle pelaajalle tarkoitettu U.S. Goldin pitkävetäinen toimintaseikkailu.

Shadowlands.....38

Nnirvi. Neljä äijää kuljeskelee



Electronic Artsin isometrisessä seikkailussa rottien purtavana.

Black Crypt.....40

Tuija Linden. Vaikuttava holvistoseikkailu, jossa Electronic Arts miltei päihittää esikuvansa.

Ultima VI.....42

Nnirvi, Jukka O. Kauppinen. Liian iso käännettäväksi Amigaan.

Race Drivin'43

Jukka ja Pekka Piira. Esikuvastansa poiketen huono Domarkin autolla-ajopeli.

Harlequin.....44

Jukka Tapanimäki. Uusia ideoita ja mahtavia jippoja sisältää tämä Gremlinin uusi huippu, joka hämmästyttää monipuolisuudellaan.



Space Crusade45

Jukka ja Pekka Piira. Hyvin tehty strategiaa vaativa taistelupeli tulevaisuudesta. Pohjautuu suosittuun lautapeleihin.

A320 Airbus46

Petri Teittinen. Kerrankin simuloidaan matkustajalentokonetta. Thalio on haukannut ison palan. Liiankin ison.

Alcatraz.....47

Petri Teittinen. Infogramoksen kommandopeli vaatii sekin kaksi pelaajaa, jos haluaa menestyä.

Heimdoll48

Jukka Tapanimäki. Core Designin laaja viikinkiseikkailu, johon pääsee helposti sisälle.

D/Generation.....49

Pietari Varola. Mindsapen pannon isometristen seikkailupelien ystäville.

Bard's Tale Construction Set.....50

Jukka O. Kauppinen Tee itse oma roolipeli. Omiaan vain Bard's Taleihin.

Pelit läpi

Police Quest 354

Ossi Mäntylähti. Vaikean Police Quest -sarjan viimeisin osa pala palalta..

Another World.....58

Janne Särkelä. Tiukasti järjestyksessä etenevä seikkailu kohosi voittajansa. Mukana myös eri tasojen koodit.

Battletech61

Jukka O. Kauppinen. Suositun robottien eli 'Mechien taistelun ratkaisu ja kartta.

Mukana myös

Nnirvi.....65

Satuhetki. Onko se sittenkään niin realistista?

Pelin Henki.....66

Wexteen pyörii saatananpallonasta Nukku-Mattiin.

Posti.....68

Postia tuli tarpeeksi...

Max & Moritz.....71

Vinkkejä Eye of Beholdereihin, Willy Beamishiin, Civilizationiin, Brainballiin, Simpsonsieihin...

PelitSeis?74

Jumiin jääneitä riittää! Palsta löysi lukijansa ja vastaajansa.

TOIMITUS

Päätoimittaja Eskoensio Pipatti

Toimituspäällikkö Tuija Linden

Toimitussihteeri Sari Alho

Toimittaja Niko Nirvi

Taitto ja piirroset Wallu

Avustajat

Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylähti, Mikko Rintasaari, Jukka Tapanimäki, Petri Teittinen

TOIMITUKSEN OSOITE

Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799

ILMOITUKSET

Pelit
Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911

Myyntijohtaja

Esa Sairio
Myyntipäällikkö
Jussi Kiilamo, Tapani Mäkelä,
Helena Viljanen

Ilmoitussihteeri

Stina Eklund
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI

Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakaasta johtuvasta syytä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poistamisesta tai julkaisemisesta sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.

ASIAKASPALVELU

Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (90) 878 4922

Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544
(automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)

Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmesymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILOUSHINNAT

12 kk säästötilaus 188 mk
12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 148 mk

Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus.

Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.

KUSTANTAJA

Sanomaprint Erikoislehdet
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911

Toimitusjohtaja Eero Sauri

Markkinointijohtaja Hannu Ryynäli

LEHDEN MYynti

Markkinointipäällikkö Heikki Nurmela
Lehti julkaisee sitoumukselta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1992

ISSN 1235-1199

Ensimmäinen vuosikerta.

SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET
TECNO PRESS

Tuija Linden
toimituspäällikkö



PC ja konsolit jylläävät

Muutama sata innokasta lukijaa suostui ystävällisesti kertomaan meille mielipiteensä Pelit 1/92:stä. Kortit olivat itse asiassa hyvin samankaltaista luettavaa: "Olette onnistuneet. Juuri tätä olemme odottaneet. Parempi kuin ulkomaiset lehdet." Ja niin edelleen. Vain pari lukijaa ilmoitti olevansa tyytymättömiä. Hekin siihen, että C=lehti loppui, ja siihen, että konsolipelit eivät ole mukana. Kii-tämme nöyrästi kaikkia meille kirjoittaneita ja palaamme asiaan ensi lehdessä.

Lontoon ECTS-messuilla pelitalojen suuntaus PC:hen ja konsoleihin oli yhä kasvanut. Vanha kunnan kuusnepa on dumpattu miltei kaikkien pelitalojen listoilta ja yhä useampi yhtiö tekee pelejä myös Nintendolle ja Segalle. Kuusnelosasian puutteesta ei meitä ainakaan enää kannata syytellä. Kun ei ole mitään, niin ei ole. Eikä valitettavasti taida tullakaan. Vinkkejä julkaistaan sitä mukaa, kun niitä meille tippuu.

Myös niin sanottujen aikuispelien osuus on kasvamassa rajusti. Yhä useampi pelitalo panostaa Sierran ja Lucasfilmin kaltaisiin seikkailupeleihin ja simulaattoreihin, tasohyppely- ja ampumapelit ovat jäämässä konsolien heiniksi. Toki kaikkia toimintapelejä ei vielä ole hylätty, varsinkin Englannissa ne kun käyvät kaupaksi kuin häkä. Tuntuukin, että Suomi ja muut Skandinavian maat ovat huomattavasti suuntautuneempia "kehittyneimpiin" peleihin kuin Englanti. Saksassa ja Ranskassa seikkailut ovat kyllä suosittuja, kunhan ne ovat omalla äidinkielellä. Me suomalaiset voimme röyhittää rintaamme hyvästä englanninkielen taidostamme tässäkin asiassa. Vai onko joku muka joskus haaveillutkaan saavansa Larryt suomeksi?

Tässä numerossa peliarvostelujen osuus on aika suuri. Hyviä pelejä tuli paljon ja ne kaikki piti saada mukaan. Joitakin emme kuitenkaan ehtineet arvostella, niin kuin esimerkiksi Ultima VII:ää, josta tulee iso juttu ensi lehdessä. Toivottavasti lohdutukseksi käy Lord Britishin haastattelu.

Tuija

Ajan hermolla

Tolkienin tarut.....6

Jukka O. Kauppinen. J.R.R. Tolkien pääsi kultiksi Taru Sormusten Herrasta -kirjasarjallaan. Tolkienin tarinat ovat kääntyneet myös varsin monenkirjaviksi tietokonepeleiksi. Kauppinen otti selvää, miten on aikojen kuluessa onnistuttu.

Messukuulumiset ja uutiset.....12

Lontoon ECTS-messuilla kuultua. Tulevia pelejä. Suomessa aloittaa Peliliinja.

Fantasiapelit laudoilla.....18

Jyrki J.J. Kasvi. Jos joskus tuntuu siltä, että vain ihminen puuttuu, kannattaa tutustua tietokoneroolipelien vaihtoehtoon: lautapeleihin. Kasvi tutkaili markkinoilla olevia fantasiapelejä.

Kilpailut.....76

Vastaukset ja onnetaren suosikit Lucasfilm-kilpailussa. Testaa Origin-tietosi. Mitä ratkaisuja haluaisit?

Tulossa.....79

Seuraavissa lehdissä, jos pelitalot suovat.

Short Summary.....79

For those who can only understand the pictures, and for those who would like to practise "the second mother tongue"





Kuva: Steffan Bremer

Tolkienin tarut

– todempaa kuin elämäsi?

●● Voitko nimetä kirjailijan, jonka muutama kirja on vaikuttanut kaikkeen mahdolliseen aina fantasiakirjoista roolipeleihin ja tietysti tietokonepeleihinkin?

Vastaus on tietysti J.R.R. (John Ronald Reuel) Tolkien. Hänen maineensa perustuu kirjoihin The Hobbit (Lohikäärmevuori eli uusintapainoksena Hobitti) ja trilogiaan Lord of the Rings, Taru Sormusten Herrasta.

Hobitin suuri seikkailu

Varhaisin datamuotoon saatettu kirja Tolkienin tuotannosta oli **The Hobbit**, josta tehty peli oli saava kunnian muutoutua mikrotietokoneiden varhaishistorian palvotuimmaksi tekstiseikkailupeliksi.

The Hobbit todellakin mullisti tekstiseikkailumaailman. Pelissä esiteltiin monet myöhemmän ajan seikkailujen vakiovarusteista ensimmäistä kertaa. Toiminta ei rajoittunut vain kahden lauseen virkkeisiin, vaan parseri oli niin kehittynyt, että se ymmärsi pidempiäkin virkkeitä. Sanavarasto oli sensaatiomaiset 500 sanaa ja käskyjä tarjottiin lähes 100. Grafiikkaloistokin suorastaan häikäisi.

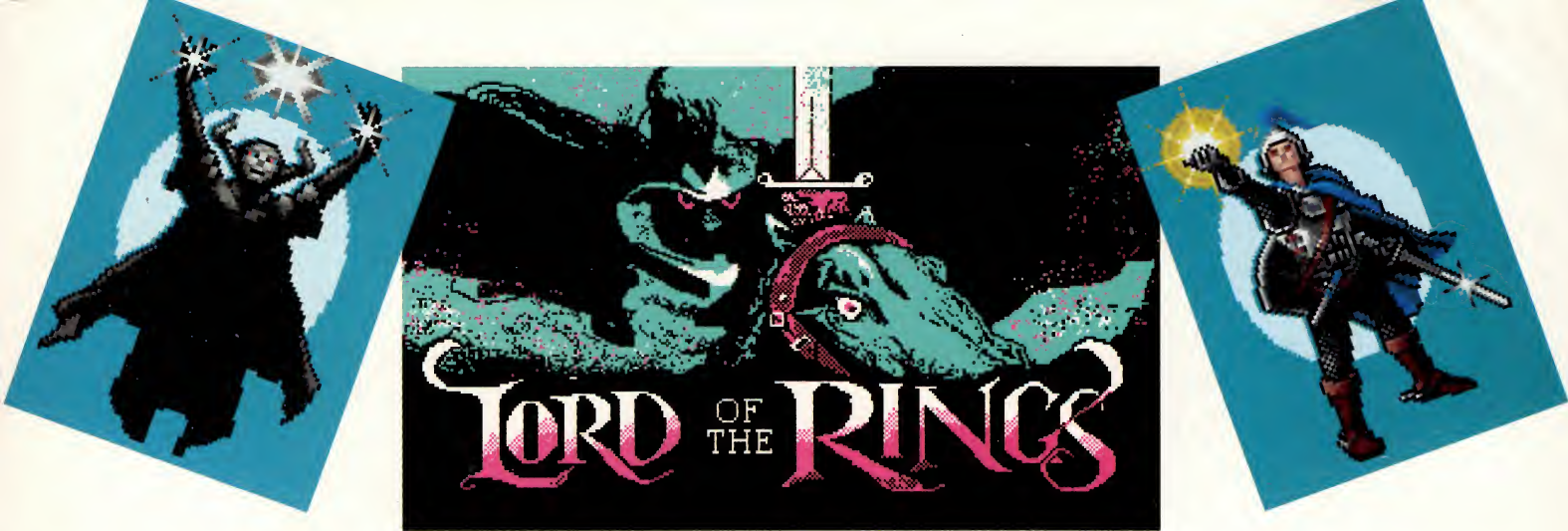
Lisävuutuena pelissä vilisi paikasta toiseen liikkuvia "henkilöitä", kuten kääpiöitä, haltioita ja lohikäärme Smaug. Useimpien kanssa jopa pystyi ja täytyi kommunikoida. Ei siis ihme, että koulutuntienkin piina vaihtui Bilbo Reppulin kutsun myötä pelaamiseksi.

The Hobbit oli hitti kuusnelosella ja kasettiasemalla 35 minuutin latauksineen. Kuka muka pystyy unohtamaan maagiset lauseet **Say Thorin "Go Window"** tai **Thorin sits down and sings about gold?**

Moista menestystä ei tietenkään voinut jättää hyödyntämättä. Melbourne julkaisi sittemmin



Hobbit



myös **Hobbit De Luxen**, joka oli saatavissa vain 64-levykkeenä ja sisälsi parannettua grafiikkaa ja lisäyksenä hyvää musiikkia.

Sormusten viejät pulassa

Koska rahaa ropisi Melbournen kassaan The Hobbitista ja sen eri muunnelmista, talon sisällä ilmeisesti alettiin valmistella välittömästi seuraajaa. Looginen uhuri oli tietysti itse pyhä Lord of the Rings -trilogia.

Pelitrilogian oli määrä puskea sanapelejä eteenpäin kuten Hobbit aikanaan, ja pitkään projekti pysyi täysin salassa.

Viimein maailmalle alkoi leviätä huhuja tulossa olevasta megaseikkailusta, ja pelimiehet alkoivat kiristää kulubudjettiaan ja kerätä pennosia LOTR-sarjaa varten. Jännitystä lisäsi hetki, jolloin ensimmäiset upeat mainokset ilmestyivät lehtiin ja ihmisten seinille. Ja lopulta koitti suuri päivä: **Lord of the Rings 1: Fellowship of the Rings** todella ilmestyi!

Lupaukset kattoivat kaiken

maan päältä, jopa murusen tai vaastakin. Mitäs saimmekaan? Pelattavaa hahmoa pystyi vaihtamaan eli peliä pystyi pelaamaan Frodon, Samin, Pippinin tai Merry'n hahmossa. Luvutut grafiikatkin löytyivät, valitettavasti vähälukuisempina ja huomiota herättävän ankeina alittaen jopa julkaisuajankohdan 1987 keskitason. Pelattavuutta ei riittänyt edes herjattavan vertaa, parseri ei ymmärtänyt vakionopeuksista kirjoittamista vaan saadakseen aikaiseksi ymmärrettäviä komentoja kirjoitusnopeuden täytyi olla vain noin kolmasosa normaalista.

Yllättävää kyllä, tämä piti vain kasettiversioihin. C64:n levyversio toimi varsin hyvin (vaikka grafiikat eivät enää AD 1992 suostuneetkaan latautumaan), mutta tuolloin levysema edusti suurimmalle osalle kuusnelostelijoista saavuttamatonta luksusta.

Pelin tapahtumista en päässyt koskaan kunnolla perille, sillä kärsivällisyyteni ei riittänyt alkua pidemmälle. Oletettavasti tapahtumat kuitenkin etenevät

trilogian ensimmäisen osan mukaan. Lord of the Rings -teksti-seikkailu oli täysi floppi.

Mordorin Varjot

Trilogiat eivät yleensä lopu ensimmäiseen osaan. Yhtälailla harvoin nähtyä on virheistään kerralla oppiminen, ja niinpä Melbourne julkaisi LOTR:n toisenkin osan, **Shadows of Mordorin**.

Jotain suunnittelijoiden päähän kritiikistä jäi: ruudun ulkoasu oli edeltäjästään yksinkertaistettu ja kone vastasi komentoihin hieman nopeammin. Peli oli kuitenkin edelleen useimmilla koneilla hidas ja tahmainen pelattava. Vain 64-versiossa oli grafiikkaa, mutta sen ruudulle ilmestyminen oli ajastettu hieman pieleen. Parseri taas... Sen käsitys Englannista ei noudata ihmisten käsitystä. **Say to Sam "Give me the sword"** tuottaa vastauksen **Sam doesn't see any me to give to the small sword**. Sitä vastoin **Say to Sam "Kill me with the sword"** menee hyvin perille...

Koska kakkososa oli lähes identtinen klöntti ykkösen kanssa on ymmärrettävää, ettei myynti sujunut toivotulla tavalla. En tiedä, ehtivätkö Melbournen ihmiset edes aloittaa kolmososan tekoa, mutta markkinoille asti se ei koskaan saapunut. Niinpä LOTR-tekstiadventure on yksi niistä harvoista trilogioista, joissa on vain kaksi osaa, ja samalla hyvä softatalo sai maineeseensa lähtemättömän tahrn.

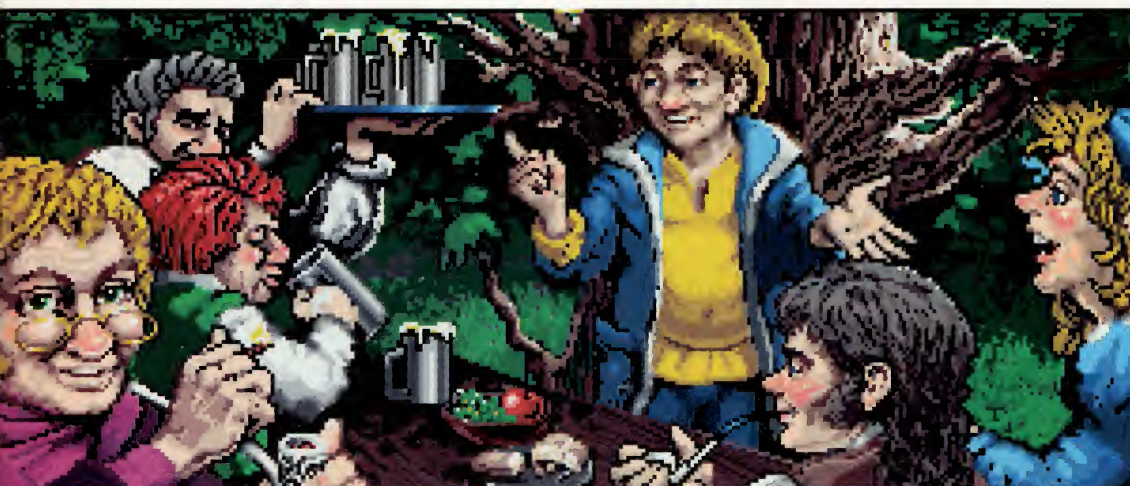
Sotaa Keski-Maassa

Kului vuosi Tolkien-fanien yrittäessä unohtaa epäonnistuneen seikkailupelin. Sitten alkoivat huhut uudesta LOTR-seikkailusta jälleen kiiriä, julkaisijan ollessa kukas muu kuin Melbourne House. Mainosten mukaan uusi seikkailu oli "interaktiivinen kokemus Tolkienin trilogiasta" eli kaikki kirjat yhdessä paketissa.

Pahinta pelättiin, parasta toivottiin, ja Melbourne House pystyiikin vastaamaan odotuksiin. **War In The Middle Earth** oli uudentyypinen pelikokemus, joka yhdisti graafista seikkailupeliä strategiapeliin. Krediitteissä oleva nimi Mike Singleton paljastaa kenen ansiosta.

Kaikki alkaa tietenkin Konnusta. Frodo Reppuli saa Sormuksen, päämääränä on Tuomiovuori ja niin edelleen. Alussa kontrolloidaan vain kunnianarvoisaa herra Reppulia, mutta matkan edetessä hän kohtaa kaikenlaista Keski-Maan väkeä. Osan voi värvätä puolelleenkin, kunhan ei yritä nazguleita, örkejä ja susia.

Pelitasoja War In The Middle Earth sisälsi kolme. Alimmalla tasolla Frodo ja muut Sormuksen Ritarit tallustavat animoitui-





na maastossa. Valitettavasti tämä on ainoa moodi, jossa voi muun muassa kerätä esineitä. Alin taso on myös erinomaisen kiitettävä tapa saada kaikki irti pelin pituudessa, toisin sanoen pelata seikkailua reaaliajassa muuttaman vuoden ajan.

Kakkostasolla katsellaan palasta pääkartasta ja vaikutetaan omien yksiköiden liikkumiseen ja osallistutaan taisteluihin. Päätasolla lähinnä seurataan missä kukin on ja ihaillaan, kuinka kaunis Keski-Maa onkaan.

Peli on toteutettu täysin hii-riohjatuksi. Mitään kiinteää ratkaisumallia ei ole, vaan sen voi pelata läpi täysin omien päähänapistojen mukaan joko Tolkienia noudattaen tai kaikkia Pyhiä Arvoja loukaten (Pelikirja 1990 Kevät, sivu 33). Alkuvaiheessa tosin pelaaja on aika alakynnessä, mutta pikkuhiljaa omat voimat vahvistuvat. Nazgulin ovat kuitenkin aivan liian koviksi kehuttuja, tai sitten liian möttöiksi käännettyjä. Sor-



muksen Viejät voivat jo alkuvaiheessa nitistää tielle sattuvan yksinäisen nazgulin, mutta useampi onkin jo liian kova vastus.

War In The Middle Earth tosiaankin toi maailmaan jotain uutta. Nykyisin sen tyylliset pelit eivät enää ole mitään harvinaisuuksia, kuten Spirit of Excalibur ja Conan the Barbarian osoittavat. Vaikka WIMEn ei voikaan aivan Interaktiiviseksi Kokemukseksi väittää, niin se toi iloa tuhansien ja taas tuhansien Tolkien-faniin mieliin, ja jotain sen menestyksestä varmaan kertoo jo eri konemerkkien lista.

Hobittelua roolipelin mukaan

WIMEn jälkeen seurasi kolmen vuoden tauko Tolkienin ideoiden julkaisussa. Yllättäen hiljaisuuden rikkoi tällä kertaa Interplay/Electronic Artsin varsin tuore täysiverinen roolipeli **Lord of the Rings vol 1**. Ja nerokkaasti pelin sisältö on otettu kirjasarjan ensimmäisestä osasta.

Mitään suoranaisia uutuuksia Lord of the Rings ei tuonut roolipelien maailmaan ja koneesta riippuen pelinautintokin vaihtelee. Tolkienin tulkitsemisessa Interplay on kuitenkin onnistunut kaikkia edeltäjiään paremmin. Koskaan aiemmin et ole päässyt näin perusteellisesti hobitin asemaan ja mittakaavakin on huomattavasti suurempi kuin muissa seikkailuissa.

Peli on toteutettu lintuperspektiivistä Sormusten ritareiden hakeutuessa kohti Morian kiovoksia. Peli on lähes täysin hii-riohjattu, vain muiden kanssa juteltaessa kosketaan näppäimistöön. Kommunikointia olisi saanut parantaa, muuten Lord of the Rings on täyttä tavaraa ja emuloi mukavasti Keski-Maan elämää.

Jatkoakin peliin on tulossa. **Lord of the Rings Vol. 2 – The Two Towers** tulee sisältämään erinäisiä parannuksia Vol 1:een verrattuna, kuten ryhmän hajaantumisen ja siitä seuraavat cliffhanger-tilanteet.

Hepo hirnahtaa, miekka heilahtaa

Uudestaan kiehumispisteessä olevaan Tolkien-soppaan heitti

J.R.R. Tolkien – mies ja kirjat

J.R.R. Tolkien (1892–1973) oli englanninkielien professori, joka kertoi lapsilleen satuja, joista muotoutui neljä tunnetun maailmanhistorian parhaimpiin kuuluvaa fantasiakirjaa.

The Hobbit or There and Back Again © 1937

Suom. Hobitti eli sinne ja takaisin, vanhempi suomennettu painos Lohikäärmevuori

Bilbo Reppuli lähes kidnapataan mukaan kääpiöseurueeseen, joka on lähdössä vapauttamaan vanhaa kaupunkiaan, jonka lohikäärme Smaug heiltä oli vallannut. Matkan aikana Bilbo kokee kaikenlaista, mitä hän tai kukaan muukaan kontulainen ei olisi koskaan osannut kuvitella. Loppujen lopuksi kaikki päättyy onnellisesti ja Bilbo palaa takaisin kotiin rikkaana hobittina, omistaen muun muassa oudon sormuksen.

The Lord of the Rings 1: The Fellowship of the Ring © 1954

Suom. Taru sormusten herrasta 1: Sormuksen ritarit

The Lord of the Rings 2: The Two Towers © 1954

Suom. Taru sormusten herrasta 2: Kaksi tornia

The Lord of the Rings 3: The Return of the King © 1955

Suom. Taru sormusten herrasta 3: Kuninkaan paluu

Bilbo Reppuli on jo vanha, jopa hobitiksi, ja syntymäpäiväjuhlassaan jättää jäähyväiset kotiseudulleen katoamalla juhlavieraiden silmien edessä koskaan enää palaamatta. Bilbon perillinen, Frodo, saa haltuunsa Repunpäätä, Bilbon kolon, ja muun hänen omaisuutensa mukaanlukien Sen Kuuluisan Sormuksen.

Pimeys kuitenkin alkaa kasvaa Mordorissa ja Sormusaaveet etsiä Sormusta. Niinpä kootaan joukko, joka aloittaa matkan kohti Mordoria heittääkseen Sormuksen Tuomiovuoreen. Kolmen kirjan ajan seurataan monivaiheisia tapahtumia eri päähenkilöiden silmin, kaiken lopulta nivoutuessa yhteen kriittisessä Viimeisessä Taistelussa Moranonin portin luona, Mustalla Kentällä.

Unfinished Tales of Numenor and Middle Earth © 1980

Suom. Keskeneräisten tarujen kirja

The Silmarillion © 1977

Suom. Silmarillion

Silmarillion ja Keskeneräisten Tarujen Kirja on koottu kirjailijan kuoleman jälkeen hänen irrallisista käsikirjoituksistaan jotka käsittelevät aikaa ennen Hobittia ja Tarua. Mielenkiintoista luettavaa kuitenkin, jos haluaa lukea ajoista ennen Sormuksen Sotaa.

Mr. Bliss © 1982

Suom. Herra Bliss

Farmer Giles of Ham © 1949

Suom. Maamies ja lohikäärme

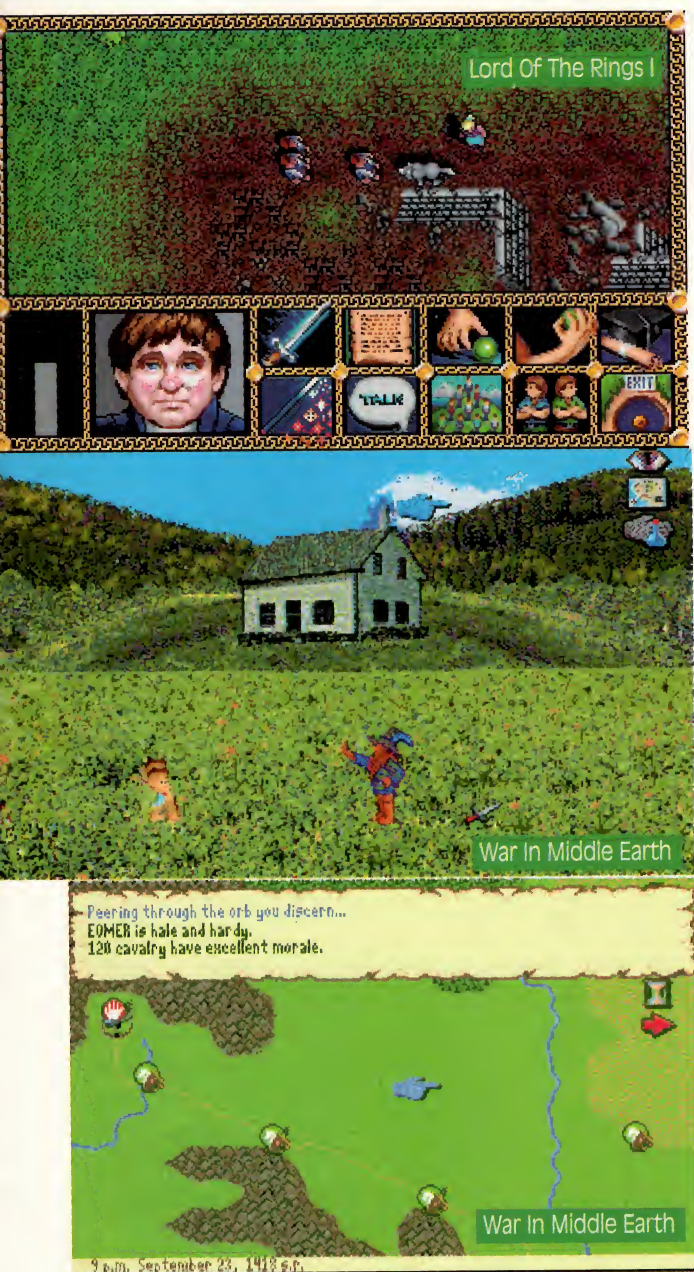
Smith of Wootton Major © 1967

Suom. Seppä ja satumaa

Maamies ja lohikäärme sekä Seppä ja satumaa sijoittuvat molemmat fantasiamailmaan eivätkä itse asiassa ole lainkaan hullumpaa luettavaa fantasian harrastajalle, mikäli pokka kestää lastenosastolle marssimisen ja hyllyjen plaraamisen. Herra Bliss taas on aitoa lastenkirjallisuutta, Tolkienin aikoinaan omille lapsilleen kirjoittama ja kuvittama satuteos. Se on sinänsä kuitenkin mainio kirja, jonka tekee erityisen kiintoisaksi Tolkienin alkuperäinen kuvitus ja tekstitys (englanniksi tietenkin) oikeanpuoleisilla sivuilla.

Beard-Kennedy: Bored Of The Rings © 1969

Suom. Loru Sorbusten Herrasta



Fordo, Goodgulf ja muut höpikit

Tolkienin kaltainen instituutio joutui tietysti myös parodian kohteeksi. Herat Beard & Kennedy rahanahneudessaan saattivat havaitsemaan, että Tolkienin teokset myyvät edelleen täyttä häkää ja päättivät kerätä oman siivunsa kakusta. Tuloksena erinomainen parodia Bored of The Rings (Loru Sorbusten Herrasta).

Monet Tolkien-fanaatikot ovat ottaneet kirjan pyhäinhäväistyksenä, mikä on todiste siitä, että se on varsin onnistunut. Mikään kirjallinen merkki-teos se ei suinkaan ole, tarkasti ajateltuna puisevahko ja itseään toistava. Jostain syystä sitä kuitenkin hekottelee makeasti kirjaa lukiessaan, etenkin kun muistelee Sormusten Herran vastaavia kohtia.

Ja kuten jotakuinkin heikosti tiedetään, ei Sormusten herra selvinnyt ilman vastaiskua pelimuodossakaan. Parodia Bored of the Rings sai inkarnaation myös samannimisessä pelissä ja tämäkös onkin hauskaa vaihtelua iänikuisen Sormuksen tuhoamiseen.

Delta 4:n seikkailu löi Tolkienisteja korville että pläjähti. Bored of The Rings on mielettömän ihana parodia, ehdoton Hobbitien vihaajille ja parodioiden rakastajille. Se on vieläkin parempi kun ottaa huomioon, että BOTR on tehty wanhoilla seikkailunteko-ohjelmilla Quillilla ja Illustratoirilla, mikä ei siitä kuitenkaan pahemmin näy.

perustavoite on muuttumaton. Armeijoiden taisteluja olisi saanut vielä hiukkasen hioa, mutta periaate on kuitenkin kelvollinen. Varsin hyvin kasattu peli, mutta jotain valitettavaa sentään on. eri henkilöiden tavatessa toistuvat aina samat vuorosanat eikä yli voi hyppiä.

Toteutus on keskivertotasoa eli grafiikat ovat nättejä, PC-käyttöä äänet hirveitä ja animaatiot kivoja. PC-versio tukee yllättävän kiitollisesti eri grafiikkamooodeja, VGA ja EGA ovat sentään vakiovarustus tänäpäivänä kaikkialla, mutta CGAn tukeminen on yllätys... Ja Soundblaster-tukikin on.

Mitä hyötyä näistä Tolkien-peleistä on? Rahat menee ja saman saisi kirjankin lukemalla, vai? Eips. Kirjoista voi vain nauttia, niihin ei pääse seikkailemaan mukaan. Tolkien-pohjaiset pelit ovat paitsi antaneet ihmisille mahdollisuuden päästä itse mukaan Sormusten sotaan myös antaneet oman, eikä niinkään pienen, panoksensa pelien kehittymiselle. Jäämme odottamaan mitä tulevaisuus Tolkien-fanille tarjoo.

Jukka O. Kauppinen



levykkeensä myös PSS/Mirrorsoft. PSS oli aikoinaan kuuluisa onnettomista strategiapeleistään, mutta vuosien varrella se onnistui parantamaan mainettaan muutamilla onnistuneilla tuotteilla. Silti yritys kerätä rahaa Tolkien-tyylillä on yllätys puljun vanhastaan tuntevalle.

Entisten Tolkien-tulkintojen genreen **Riders of Rohan** ei aivan mahdu. Pääkartta on kuin suoraan War In The Middle Earthista käännetty, mutta itse toiminta on toisenlaista. RORia voi pelata joko puhtaana strategiapelinä tai toimintapeliosuuskilla terästettynä.

Strategiaisuus on pidemmän päälle puisevahko. Samat tapahtumat toistuvat pelistä toiseen ja

Tolkien-tietokonepelit:

Peli	Julkaisija	Vuosi	Koneet
The Hobbit	Melbourne House	1982	C64, Spe
Hobbit De Luxe	Melbourne House	1985	C64 (levy)
Lord of the Rings -tekstiseikkailut			
Fellowship of the Rings	Melbourne House	1987	C64, Ams, Spe, BBC
Shadows of Mordor	Melbourne House	1987	C64, Ams, Spe
Bored of the Rings	Delta 4	1985	C64, Spe
War In The Middle Earth	Melbourne House	1988	Amiga, ST, C64, PC, Apple II, Ams, Spe
Lord of the Rings -roolipelit			
Fellowship of the Rings	Interplay/EOA	1991	Amiga, PC, ST
The Two Towers	Interplay/EOA	1992	Amiga, PC, ST
Riders of Rohan	PSS/Mirrorsoft	1991	PC

AMIGA OHJELMIEN HINTAROMAHILUS

JATKUU MUUTTAMATTOMANA DEVALVAATIOSTA HUOLIMATTA

Nyt kannattaa tilata pelkät disketitkin ohjelmien kera hintaan 9,90 mk/kpl. Jos kyllästyit tai et pidä jostakin ohjelmasta, kopioi disketille jotain muuta. Et häviä mitään, sillä jopa tyhjä merkkidiskettikin voi olla kalliimpi. Saat edelleen joka 11. **ILMAISEKSI** (jopa arvoakaan 39 markan AVE-ohjelmatkin käyvät). Toimitamme PD-ohjelmast yleisesti PD-levityskäytännöstä poiketen myös asianmukaisesti tarroitettuna.

Tilaa siis viimeistään nyt kokonainen peli/ohjelmajäy yhden halpaelun hinnalla.

Peli-PD sisältää myös pelattava PD-demopeliversioita (=prev.) muutamista kaupallisista hittepeleistä, mainostaen näitä tehokkaimmalla mahdollisella tavalla.

HUOM. Jos koneesi on vuodesta 1992 alkaen vähitellen myyntiin tuleva

Amiga 500+, saatataa n. 20 % ohjelmista olla yhteensopimattomia. Onneksi tällöinkin lisämuistin käyttö vähentää tuntuvasti näitä ohjelmia, joiden arvoksi jää joka tapauksessa uusiokäyttölevyn arvo.



PIKATILAUS PUHELIMELLA 931-656 919

AMIGAN PD-LEVY

PELI-PD Ä 9,90

Peli-PD on autoboottaava - siis käyttäjätavallinen
1. Monia 3.0 seikkailupeliä (vaatii lisämuistin).

2. Super Bumper fliperit.
3. Werner Flashbier toimintapeli, 100 kenttää.
4. Lady Bug. Ohjaat leppäkerua turvaan takaa-ajajilla.
5. Pac Man, kuuluksa pakomaita sokkelossa.
6. Amulet. Ensimmäinen suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
7. Monopoly, perustuu kuuluksaan lautapeliin.
8. Amoesa Invaders. Haastaa Space Invadersin.
9. Chess 2.0, shakkikavien kokeneellekin pelaajalle.
10. Hack Life v.1.0 roolipeli. Tarvitset lisämuistin.
11. Larn kuuluksa roolipeli. Tarvitset lisämuistin.
12. Net Hack roolipeli.
13. Card Games korttipelikkokoelma.
14. Hirsipuu 1.6, peli, jossa suomi/englanti sanasto - uusi -91 versio.
15. Standart Games. Useampia tunnettuja pelejä.
16. Empire, huippusuositu valloituspelejä.
17. Escape From Jovi toimintapeli.
18. Tetrix, sukua Tetrisille.
19. Castle seikkailupeli.
20. Paranoids. Pako mielsä araalasta.
21. Star Trek Trivial. Peli sisältää 100 kysymystä aiheesta Star Trek.
22. Zerk roolipeli, mieltä kuin Ultima.
23. Emporos. Nouse valtaan, mutta miten?
24. Quattro, sukua Tetrisille. 3 vaikeustasoa ja musiikki.
25. Mirror Wars ammuttapeli.
26. Jump and Run. 3-D grafiikalla toteutettu peli (vaatii lisämuistin).
27. Hack Game V.10.3 D roolipeli.
28. 3 D Breakout, 3-ulotteinen muunninmurtopeli.
29. Egyptian run, ammutta, jossa ajat rallia automaassa.
30. Ristnolla-peli. Hyvännäköinen kenttä ja kone todella hyvä vastustaja.
31. Slotcars toimintapeli. Ajat romuralia. Kaikki keinot sallittuja.
32. Mitä ja missä. Koko perheen huomiokyppele.
33. -42. NetHack 3.0 uusi versio 1 Mb. 2 x 9,90 mk.
34. Battleforce mahtava robotitaistelu.
35. Marble Slide kuulapeli. Mukana editori.
36. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
37. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
38. Battleship. Hyvä laivastopeli.
39. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
40. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
41. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
42. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
43. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
44. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
45. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
46. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
47. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
48. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
49. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
50. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
51. Battleship. Hyvä laivastopeli.
52. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
53. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
54. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
55. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
56. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
57. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
58. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
59. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
60. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
61. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
62. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
63. Battleship. Hyvä laivastopeli.
64. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
65. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
66. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
67. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
68. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
69. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
70. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
71. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
72. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
73. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
74. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
75. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
76. Battleship. Hyvä laivastopeli.
77. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
78. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
79. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
80. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
81. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
82. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
83. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
84. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
85. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
86. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
87. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
88. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
89. Battleship. Hyvä laivastopeli.
90. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
91. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
92. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
93. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
94. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
95. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
96. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
97. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
98. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
99. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
100. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
101. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
102. Battleship. Hyvä laivastopeli.
103. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
104. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
105. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
106. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
107. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
108. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
109. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
110. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
111. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
112. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
113. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
114. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
115. Battleship. Hyvä laivastopeli.
116. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
117. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
118. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
119. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
120. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
121. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
122. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
123. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
124. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
125. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
126. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
127. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
128. Battleship. Hyvä laivastopeli.
129. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
130. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
131. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
132. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
133. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
134. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
135. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
136. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
137. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
138. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
139. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
140. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
141. Battleship. Hyvä laivastopeli.
142. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
143. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
144. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
145. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
146. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
147. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
148. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
149. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
150. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
151. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
152. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
153. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
154. Battleship. Hyvä laivastopeli.
155. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
156. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
157. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
158. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
159. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
160. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
161. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
162. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
163. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
164. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
165. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
166. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
167. Battleship. Hyvä laivastopeli.
168. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
169. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
170. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
171. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
172. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
173. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
174. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
175. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
176. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
177. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
178. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
179. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
180. Battleship. Hyvä laivastopeli.
181. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
182. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
183. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
184. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
185. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
186. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
187. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
188. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
189. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
190. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
191. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
192. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
193. Battleship. Hyvä laivastopeli.
194. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
195. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
196. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
197. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
198. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
199. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
200. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
201. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
202. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
203. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
204. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
205. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
206. Battleship. Hyvä laivastopeli.
207. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
208. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
209. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
210. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
211. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
212. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
213. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
214. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
215. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
216. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
217. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
218. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
219. Battleship. Hyvä laivastopeli.
220. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
221. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
222. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
223. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
224. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
225. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
226. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
227. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
228. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
229. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
230. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
231. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
232. Battleship. Hyvä laivastopeli.
233. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
234. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
235. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
236. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
237. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
238. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
239. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
240. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
241. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
242. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
243. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
244. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
245. Battleship. Hyvä laivastopeli.
246. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
247. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
248. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
249. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
250. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
251. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
252. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
253. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
254. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
255. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
256. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
257. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
258. Battleship. Hyvä laivastopeli.
259. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
260. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
261. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
262. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
263. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
264. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
265. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
266. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
267. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
268. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
269. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
270. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
271. Battleship. Hyvä laivastopeli.
272. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
273. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
274. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
275. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
276. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
277. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
278. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
279. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
280. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
281. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
282. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
283. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
284. Battleship. Hyvä laivastopeli.
285. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
286. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
287. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
288. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
289. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
290. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
291. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
292. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
293. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
294. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
295. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
296. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
297. Battleship. Hyvä laivastopeli.
298. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
299. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
300. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
301. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
302. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
303. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
304. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
305. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
306. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
307. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
308. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
309. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
310. Battleship. Hyvä laivastopeli.
311. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
312. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
313. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
314. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
315. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
316. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
317. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
318. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
319. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
320. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
321. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
322. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
323. Battleship. Hyvä laivastopeli.
324. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
325. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
326. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
327. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
328. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
329. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
330. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
331. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
332. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
333. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
334. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
335. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
336. Battleship. Hyvä laivastopeli.
337. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
338. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
339. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
340. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
341. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
342. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
343. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
344. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
345. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
346. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
347. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
348. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
349. Battleship. Hyvä laivastopeli.
350. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
351. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
352. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
353. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
354. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
355. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
356. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
357. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
358. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
359. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
360. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
361. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
362. Battleship. Hyvä laivastopeli.
363. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
364. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
365. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
366. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
367. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
368. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
369. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
370. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
371. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
372. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
373. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
374. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
375. Battleship. Hyvä laivastopeli.
376. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
377. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
378. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
379. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
380. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
381. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
382. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
383. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
384. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
385. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
386. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
387. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
388. Battleship. Hyvä laivastopeli.
389. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
390. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
391. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
392. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
393. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
394. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
395. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
396. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
397. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
398. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
399. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
400. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
401. Battleship. Hyvä laivastopeli.
402. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
403. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
404. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
405. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
406. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
407. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
408. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
409. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
410. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Avel.
411. TIT-3D ristnolla. Haastava alpele.
412. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
413. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
414. Battleship. Hyvä laivastopeli.
415. DAD, alpele. Rubikkuikinnon haastaja.
416. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisäyleväsena.
417. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisäyleväsena.
418. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
419. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä kiikkuu.
420. Tron. Uusi V.1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
421. -57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
422. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
- 423

AVE-SÄÄSTÖOHJELMIA

Näiden C- suojattujen Amiga-ohjelmien halvan hinnan salaisuus on se, että PD-ohjelmien tavoin niistä puuttuvat suuret pakkausten painatuskulut.

39,-/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA

Ammattilaissarjan Ave-pelikenttäeditori, jolla rakennat pelikenttäsi itse piirtämistä rakennuspalasista, sai nyt rinnalleen uuden käteväen Ave-blockeditorin.

2. AVE-MENUEDITORI 2

Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levyille tällä uudistuneella menueditorilla.

3. SURVIVAL-DUETTO

Kaksi englanninkielien opisteluun kehitettyä seikkailupeliä.

5. AVE-SUOJAAJA

Suojaa nyt ohjelmiasi luotettavalla Ave-suojasohjelmalla.

7. AVE-KORTISTOIJIA

Tällä ohjelmalla voit kortistoida disketteiksi, videokasetiksi, ystäviisi osoitteet ja paljon muuta. Tehdyt tiedostot voit printata paperille.

8. HUGEVIEW 2

Tämä uudistunut ohjelma näyttää monen screenin kokoisia Amiga/PC-kuvia, voit lisätä mukaan omia Dpaint-piirroksia.

9. BLOODY AFTERNOON

Tämä toiminnantäyteinen ammuskelupeli, joka tuo hieman mieleen Operation Wolfin, on nyt saatavana ilman kalliita pakkauskas Ave-säästöohjelmahintaan.

10. VIDEOKORTISTONVALVOJA

Tällä hiirikäyttöisellä ohjelmalla pidät helposti kirjaa monenlaisista asioista. Ohjelma muistaa lainaamistasi kaseteista 5 viimeistä lainaajaa jokaisesta.

11. COLORIS

5 tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras tuote säästöohjelmasta — tosi on.

12. BOOTMASTER

Muotoile ohjelmaasi oma bootiblokki.

13. FORMULA ACE

27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka. Tasoon nähden uskomaton vain 2-numeroinen hinta.

14. EASY DEMO

jolla teet omia demoja vaikka ilman ohjelmointikokemusta.

15. S.E.U.C.K Games Vol 1

Kolme rajua ammuunapeliä samalla diskettillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. Vaatii lisämuistia.

16. S.E.U.C.K. Games Vol 2

Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-8000. Mukana myös Shaman Intro. Lisämuisti suositeltava.

17. AMOS UTILS

Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer, Scrambler.

18. PRO LOTTO uutuus

Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkikastumisen tavoitteluun.

19. AMOS FRACTAL & OTHERS uutuus

Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helpokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.

20. AVE PROCOPIER uutuus

X-Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttönsä Tarvitset ainakin yhden lisälevyaseman

21. EAT OR DIE uutuus

Syo käytävät tyhjiksi ja juuta takaa-ajaja aineensiirtimillä.

Nyt kaikki Amigistit
musiikkia ja demoja tekemään.

**MUSIIKKI-
KURSSI**

95,-

USKOMATON
HINTA!

Sisältää "kadesta pitaen" neuvovan havainnollisen kurssoppeaan ja 4 diskettillistä ohjelmaa. Kun vielä hankit Easy Demon (Ave-säästöohjelma 14), sujuu demontekokin vaivatta.

SOITTIMIA

AVE ICE 9 - SAMPLES à 9,90 välillä 1-40

Nämä huippuluokan kaupallista tasoa olevat Avesoftin teettämät, muidenkin kuin Soundtracker-ohjelmien kanssa toimivat, soitin- ja efektiläyt sytyttävät vanhat soundtracker soitinlevyjämme. Tilaa yksin kappalein tai vaikka kaikki.

NEW TRACKER COLLECTION vain 39,-

Kokosimme parhaita musiikinteko-ohjelmia samalle levyille. Sis. Soundtracker V 2.5, Noisetacker V 2.0, Protracker V 1.0, Startrecker V 1.2 + Sampleja.

Uutuus!

SPIIKKAUSEFEKTIKOKOELMA M 12

Kuolemattomia älähdysä 95,-

Monta levyllistä Speden, Loirin, Tarvan, H. Kinnusen, Peteluksen jne. sutkauksia. Tilaa ja tikahdu.

UUSIMMAT VIRUKSENTORJUJAT samalla levyllä vain 39,-

Amiga Virus Fist
sis. mm. Master Viruskiller, Saddam, Po- ja Budbrain, ym. ym.

DISKETTITARROJA

Korkeatasoiset ritari-
tarrat 3,5" disketteihin.
Irttoilevista normaali-
tarraroista poikkeava
muotoilu ja R-materi-
aali, joka tarttuu hyvin,
mutta irttoa ehjänä.

39,-

100 kpl

ALLCOPY SYSTEM 2

OSTA ENNEN UUSIA EY-RAJOITUKSIA

Myymme hankkimamme ison loppuvaraston nopeasti pois.

269,- 195,- NYT ENÄÄ VAIN 95,-

Tämä kopiointisäädin sisältää varmuuskopiointiohjelmaa selvitteä osavuosia kappaleita myös useimmat sellaiset suopukset mistä muut vastavat ohjelmat (1981) ovat selvitydyt Adapterin on yhteensopiva myös monien muiden kopiointiohjelmien kanssa Adapteri-kopiointin tarvitset lisälevyaseman. Saatavana nyt lyhyellä toimitus-ajalla meiltä jo kahdesti poletettuun hintaan. UUTTA! Nyt mukana seuraa myös Ave Procopier-ohjelma suojaamatto-
mien ohjelmien ennätysnopeaan kopiointiin

Lisälevyasema Amigalle.....495,-

Testivalio: GOLDEN IMAGE GI-600N

optismekaaninen hiiri Amigalle/Atarille,

mukana hiirimatto.....269,-

Amigan/Atarin autom. hiiriportinjakaja.....169,-

1M + lisämuisti Amiga 500 Plussean.....569,-

JIN-HIIRI, Avesoftin testivoittaja.....169,-

Suuri 2-nivinen DISKETTIBOXI (80-100)

3,5" disketeille, hinnennetty lukolinen kansi.....69,-

PC-KONEILLE

2400 BPS V.22 BIS KORTTIMODEEMI.

Tosi laadukas ja viimeistellyt vuoden takuu

Tilaa nopeasti - vain 100 kappaleen era

Kysy myös PC:n PD-ohjelmaa

"Parhaat päältä"-kokoelmasta

vain 439,-

Uusi huippusampler

KEYSOUND DIGITAL

RECORDING STUDIO

399,-

ohjelmineen vain

Helpokäyttöinen, nopea (50 kHz) digitointiohjelma muodostaa tietokoneesi näppäimistöille ainutlaatuisen pianokoskettimiston, jolla voit välittömästi soittaa digitointiasi ääniä eri sävelkorkeuksilla. Apunasi on myös mm. erittäin selkeä aaltomuodon graafinen esitys, suomenkieliset ohjeet hiiren painalluksella ja yli/aliimenonäyttö joka yhdessä samplerin tasoitettujen voimakkuussäädön kanssa mahdollistaa tarkan, säröttömän lopputuloksen. Korkealuokkaisella AD-muuntimella toteutettu sampler sisältää lisäksi mm. nolattason hienosäädön sekä tehokkaasti häiriöänet poistavan kolmiasteisen alipäästösuotimen. Kytkentä tapahtuu kätevästi 60 cm johdon välityksellä joystickporttiin. Välttyt näin printerikaapelin irrottelulta sekä samplerin sijoitteluongelmilta. Sisäänmenon herkkyys on säädettävissä välillä 100-1750 mV rms.



DISKETTIALE

3,5" kaksipuoleiset

disketit. Tilaa

erikseen tai

muuh tilaukseen

mukana

39,-

10 kpl

AVE RITARI-HIIRIMATTO

• ei kerää pölyä • suojaa pöydän pintaa • ei raavi rannetta

39,-

LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI!

TILAA SEURAAVAT TUOTTEET (kirjoita numerot)

PELI-PD

EURO-PD

MUUTA

Monilevycollectionit polkuhinnoin 95,-

- ___ kpl M 1 Home/Business Pack, käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen.
- ___ kpl M 2 Science Pack, tieteoishjelmia CAD, Fracktal, kotiplanetaario
- ___ kpl M 3 Colombia-perhepaketti, n. 100 peliä/hyötyohjelmaa.
- ___ kpl M 8 Finnfashion Game Pack 1, paljon PD-pelejä.
- ___ kpl M 9 Finnfashion Game Pack 2, jatkoa edelliseen.
- ___ kpl M 10 Coloradio Elite Pack, PD-peliöohjelmien valio kokoelma.
- ___ kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack, monta levyllistä seikkailuja.
- ___ kpl M12 Kuolemattomia älähdysä spiiikkauskokoelma.

Tilauksen minimisuositus on yli 39 mk, koska postikuluveloitus on kiinteä 39 mk/lähetys. Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.

Ave-säästöohjelmat à 39,-
(rengasta haluamasi)

1 2 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

HARDWARE + MUUT

- ___ kpl Keysound DRS sampler à 399,-
- ___ kpl suuri diskettiboxi à 69,-
- ___ kpl Ritarihiirimatto à 39,-
- ___ x 100 kpl Ritariidiskettitarrat 39,-
- ___ x 10 kpl 3,5" disketit alehintaan 39,-
- ___ kpl Allcopy System 2 à 95,-
- ___ kpl lisälevyasema à 495,-
- ___ kpl JIN-hiiri à 195,-
- ___ kpl hiiriportinjakaja à 169,-
- ___ kpl A 500 + lisämuisti à 569,- (ei tav. A 500)
- ___ kpl Amiga-musiikkikurssi à 95,-

___ kpl Avehitit + Virus X PD-luettelodisketti à 9,90
sis. mm. suomenkielisen Fish-esittelyn

Nimi _____

Lähiosoite _____

Postinumero _____ Paikkakunta _____

AVESOFT
MAKSAA
POSTI-
MAKSUN



Avesoft

PL 219, 33101 TAMPERE

VAUSTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 338207

33003 TAMPERE

European Computer Trade Show Lontoossa



VIP VISITOR

TUIJA LINDEN
MANAGING EDITOR

NIKO NIRVI
GAMES EDITOR



Pommien varjossa



MicroProsen B-17 Flying Fortress ja Lucasfilmin Indiana Jones & Fate Of Atlantis ovat odotettavissa piakkoin.

●● Pommien tehdessä Lontoossa pahinta jälkeä sitten toisen maailmansodan Pelit-lehti urheasti osallistui kevään ECT-messuihin. Vaikkei uutuuksia massoittain ollutkaan, näyttää pelimiehen tulevaisuus varsin hyvältä: laatu korvaa määrän.

European Computer Trade Shown suosio kasvaa koko ajan ja pienehkö London Business Center oli varsin täynnä. ECTS on niin sanottu trade show eli businessmessut, jonne ei ilman kutsukorttia pääse. Messut on tarkoitettu nimenomaan maa-hantuojille, jälleenmyyjille ja lehdistölle.

ECT-messuissa viehättää niiden hiljaisuus. Yleisömessujen hälinä puuttuu lähes kokonaan, samoin kaikki ylimääräiset rekvisiitat: ei julisteita, ei isoja elokuvakankaita, ei musiikkia, ei autoja, ei robotteja... Kolme naamioitunutta miestä sentään harhaili tuskaisena pitkin messualueita: ohjelmoijat esittelivät

pelejään kivikautisena miehenä, sammakkona ja ritarina.

Koneiden tulevaisuus

Moni softatalon edustaja sanoi suoraan lopettavansa C64:n tukemisen. Jopa System 3 keskittyy Nintendoon ja Amigaan. Amigaa puolestaan järsivät yhä pahemmin ja pahemmin Megadriven ja SuperNESin (siis 16-bit-tisen Nintendon) kaltaiset konsolit. Suuntautuminen PC:hen on yhä selvempää ja selvempää.

Peliohjelmissa alkaa näkyä niin sanottujen kehittyneempien pelien kasvava määrä, simppelet toimintarutistukset alkavat olla konsolien heiniä.

Mitä tapahtui Wallylle?

Lucasfilmin kehitysosaston johtaja **Kelly Flock**, miellyttävä amerikkalainen mies, piti jostain oudosta syystä kovasti Pelit-lehden ykkösnumerosta ja kertoi monia mielenkiintoisia tarinoita.

LeChuck's Revengen huvittava luurankotanssi sai alkunsa

säveltäjän leikkiessä koneellaan. Sikariporras tuli pauhaamaan työajan haaskauksesta, mutta loppujen lopuksi kohtaus oli niin hauska, että se yksimielisesti päätettiin jättää peliin.

Wallyn kohtalo on varmasti jäänyt askarruttamaan monia. Itse asiassa pelissä piti olla kohta, jossa Wally ajautuu merellä lautan kanssa, harhailee ympäriinsä etsimässä monokkeliaan ja tiipahtaa mereen. Pelintekijät kuitenkin säälsivät miesparkaa ja kohtaus jätettiin pois.

Kelly Flock pysähtyy katsomaan lehtemme kuvasarjaa luurangon muuttumisesta kokiiksi: "Tämä oli hauska. Tiedätekö, että animaatio vie yli 300 kiloa, enemmän kuin koko Maniac Mansion?" Flock myöntää myös, että Terminator 2 -viittaukset kohtauksessa olivat täysin tahallisia.

Lucasfilm aikoo panostaa CD-teknologiaan, ja Kelly Flock kertoi heidän yrittävän saada Harrison Fordin lainaamaan äänensä Indiana Jones & Fate of Atlantiksen "talkie"-versioon. Ainakin

Loom puhuu jo, ja Guybrushiksi Flock haaveili Robin Williamsia. Tosin Flock myönsi, että tähdet varmaan pyytävät aivan liikaa rahaa.

Ensi vuonna on Flockin mukaan tulossa lukuisia pelejä, muun muassa avaruuteen sijoittuva seikkailupeli, ja epäilimme heti Star Warsia. "Ei ole. Elokuvan juonta olisi seurattava orjalisesti, paljoakaan ei saisi muuttaa. Emme halua olla sidottuja", Flock yritti. "Mutta onhan teillä Indy-elokuvapelitkin?" "Vänkäsimme me. "Se on eri asia, Indy on yksilöllinen ja siten vapaammin muokattavissa oleva hahmo." Tiedä häntä sitten, mies piti varsin pitkän tauon ennen vastaamistaan.

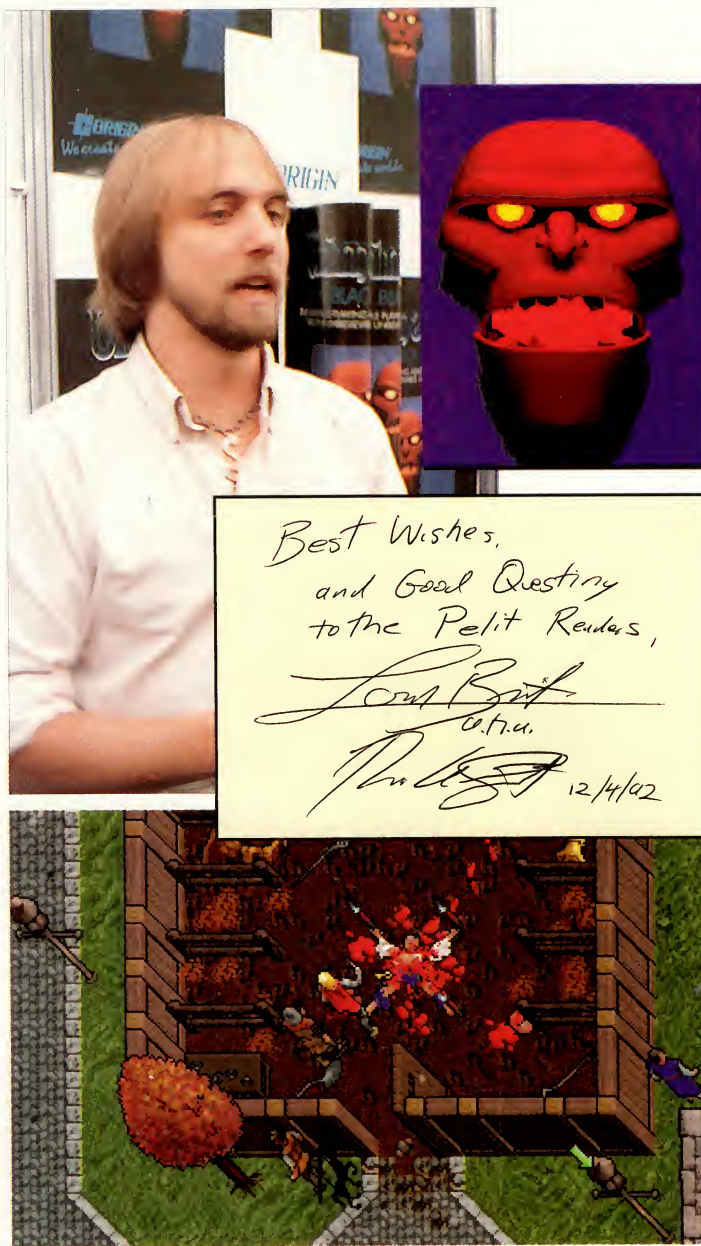
Star Wars siirtyy kuitenkin todella mielenkiintoiseen uutuuteen eli syksyllä ilmestyvään peliin nimeltä **X-Wing**, jonka takaa löytyy Larry Holland. Peli käyttää Secret Weapons of Luftwaffen pohjalta edelleen kehitettyä runko-ohjelmaa, ja X-Wingissä tietysti lennellään Tähtien Sodan kalustolla joko kapinallisten tai Imperiumin puolella. Marraskuuta lupaillaan ilmestymisajankohdaksi. Monkey 3:kin saattaa tulla, tai sitten jäädä tulematta.

Lord British

Ultimoiden isä **Richard Garriot** eli itse Lord British oli paikalla esittelemässä uusinta parivaljakkoaan eli Ultima Underworldia sekä Ultima VII: Black Gatea.

Garriot kertoi ohjenuoraan olevan sekä Ultimoiden jatkuva kehitystyö että pyrkiminen yhä luonnonmukaisempaan vaihtoehtomaailmaan. "Pelaajan täytyy todella olla siellä, sisällä pelissä. Realistisen maailman lakien on pädettävä myös fantasiamaailmassa. Eli jos et löydä vihjeitenkään perusteella avainta, sinulla on oltava mahdollisuus hakata puuovi säleiksi tai vaikkapa räjäyttää metalliovi pommilla", Garriot korosti.

Ultima seiskassa kaikkia tavaroita voi koskettaa, kaikki voi kerätä. Haarukkaa voi käyttää aseena tai kaverin päälle voi heittää vettä kaivosta. "Jokaisen Ultiman on oltava valtava edistysaskel edelliseen verrattuna", tähdentää Garriot. "Ultima VII:ssa on pyritty pääsemään



mahdollisimman yksinkertaiseen, mutta joustavaan käyttäjäliityntään." Hän jatkaa esittelemällä käyttöliityntää: "Kaksi hii-rennappia, oikea on jalat, vasen on kädet. Siinä se. Joko yhden kerran painamalla, kaksoispainalluksella tai pitämällä nappia pohjassa ohjataan koko peliä. Simple, isn't it?" Ja me myöntelimme.

Lord British ei itse ole osallistunut Ultima Underworldin kehittämiseen. Hän on kuitenkin peliin erittäin tyytyväinen, se tapahtuu hänen vaatimustensa mukaisessa maailmassa.

Ultima VIII on jo työn alla, ja se on yhdistelmä näistä kahdesta.

Originin varapääjohtaja **Marten Davies** kertoi Underworldin

olevan valtava menestys. Wing Commanderin **Special Operations 2:n** kohtaloa tivattaessa hän kertoi sen olleen jo kauan valmis mutta julkaisu tapahtuu aikaisintaan toukokuun lopulla. "Emme halua päästää sitä markkinoille yhtä aikaa Ultimoiden kanssa syömään samoja markkinoita", hän livautti.

No nyt!

Ja vihdoin pitäisi kuuluisan **Epicin** olla laukaisualustalla. Digital Image Designin ohjelmoijat **Martin Kenwright** ja **Phil Alsop** esittelivät peliään meille ja vaikuttivat varsin tyytyväisiltä. Syytäkin, sillä Epic tunnetaan varsin massiiviselta tuotteelta ja antanee vastuksen jopa itse

Wing Commanderille. Vai mitä sanotte avaruustaistelusta, jossa 500 alusta ottaa yhteen? Kohtaus oli kuin suuren budjetin elokuvasta.

Muita ikuisuuden roikkuneita projekteja on **Dungeon Masterin** PC-version ilmestyminen Psygnosiksen kautta, ja saman firman **Aquaventura** näkee vihdoin päivänvalon. Nämähän ovat roikkuneet tapetilla jo pari vuotta.

Odottamisen arvoista

Jostain oudosta syystä toiseen maailmansotaan sijoittuvat lentosimulaattorit tuntuivat olevan seuraava Juttu. MicroProselta tulee erittäin lupaavan tuntuinen, yksityiskohtaisella vektorigrafiikalla tehty **B-17 Flying Fortress**, Electronic Artsilta P-51 Mustangeihin pohjautuva **Heroes of the 357th** ja sokurina pohjalla vektorivelho Damon "Red Baron" Slyn **Aces of The Pacific**, jossa käytössä on Tyynen meren taisteluiden koko konekanta.

Roolipelirintamalla Gremlinin megaeepos **Daemonsgate I** on liki valmis, kertoi pelin ohjelmoija **Nigel Kershaw**, jonka kova kohtalo oli mainostaa peliä raskaassa haarniskassa ja parinkymmenen kilon miekka kädessään. Miekkoja on valmistettu parikymmentä ja ne jaetaan pelin ensin ratkaisseiden kesken lopussa annettavaa koodia vastaan.

SSI aikoo lopettaa jo liiankin tuttujen kultalaatikko-AD&D-pelien tekemisen, eli siis näiden Pools of Radiance -tyyppisten. AD&D-pelien tekeminen kyllä jatkuu, ja tekeeppä SSI vaihteeksi strategiapeljäkin. Näistä mielenkiintoisin on Silent Servicen tekijöiden **Bismarck**, jossa ohjastetaan yksi aikansa mahtavimmista taistelulaivoista. U.S. Goldin SSI-puolen johtaja **Bob Malin** muuten lipsautti vahingossa, että Eye of Beholder III:sta voinee odotella joulun aikoihin.

Seuraaviin Pelit-lehtiin on siis odotettavissa erittäin mielenkiintoisia arvosteluja. Mikäli aikataulut pitävät paikkansa.



★HOT GAMES BY POST★ HOT GAMES BY POST★

KINARA

NYT KINARAN VALIKOIMISSA PC-AUDIO JA MULTIMEDIATUOTTEIDEN
TOINEN SUKUPOLVI. OLE EDELLÄKÄVIJÄ JA SIIRRY JO NYT
MULTIMEDIAN USKOMATTOMAAN MAAILMAAN TAI VARUSTA
KONEESI AUDIOKORTEILLA, JOTKA MAHDOLLISTAVAT SEN MYÖS
TULEVAISUUDESSA.

PRO AUDIOSPECTRUM PLUS: 1895,-

TOISEN POLVEN HIFI STEREO ÄÄNIKORTTI, JOKA KÄYTTÄÄ MEDIAVISIONIN OMAA MVD101 MULTIMEDIA DIGITAL AUDIO CONTROLLER CHIPSIA. TÄYDELLISESTI YHTEENSOPIVA ALKUPERÄISEN PROAUDIOSPECTRUMIN, THUNDERBOARDIN, ADLIBIN, SOUNDBLASTERIN JA WINDOWSIN AUDIOYMPÄRISTÖIHIN. KORTTI HYÖDYNTÄÄ TÄYSIN PC/AT BUS 16 VÄYLÄÄ JA MAHDOLLISTAA TÄTEN 8-BITTISEN STEREO TOISTON JA NÄYTTEENOTON MAX. TAAJUUDELLA 44.1 KHZ. PRO AUDIOSPECTRUM PLUS SISÄLTÄÄ RUNSAASTI LAADUKASTA OHJELMISTOA MM. ÄÄNEN JA MUSIIKIN EDITOINTIIN, TEXT TO SPEECH, WINDOWS 3.1 DRIVERIT YM...

MULTIMEDIA UPGRADE PLUS: 7590,-

TÄYDELLINEN MULTIMEDIA LAAJENNUSPAKETTI TIETOKONEELLESI. SISÄLTÄÄ PRO AUDIOSPECTRUM PLUS KORTIN JA ERITTÄIN NOPEAN JA LAADUKKAAN SONY CDU 535 CD-ROM ASEMAN. SEKÄ KORTTI ETTÄ SONYN CD-ROM ASEMA YLITTÄVÄT REILUSTI MULTIMEDIA MARKETING COUNCILIN (MPC) ASETTAMAT SUORITUSKYKYVAATIMUKSET. MUKANA SEURAA MITTAVA VALIKOIMA OHJELMISTOA SISÄLTÄEN MM. WINDOWS 3.1, COMPTON'S MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA, SIERRAN KING'S QUEST 5:N JA MACROMIND ACTION! OHJELMAT. LUONNOLLISESTI MUKANA ON MYÖS KAIKKI PRO AUDIOSPECTRUM PLUSSAN OHJELMAT.

PRO AUDIOSPECTRUM 16: 2395,-

MEDIAVISIONIN HUIPPUMALLI, JOKA TOIMINNALLISESTI ON KUTEN PLUS MALLI, MUTTA SISÄLTÄÄ LISÄKSI KAKSI 16-BITTISTÄ CODAC PIIRIÄ. NÄMÄ MAHDOLLISTAVAT SEKÄ TALLENTAMISEN ETTÄ TOISTON CD-AUDIO TASOISENA, 16-BITTISENÄ STEREOA MAX. TAAJUUDELLA 44.1KHZ. OHJELMISTO SAMA KUIN PLUS MALLISSA.

PRO 16 MULTIMEDIA SYSTEM: 9250,-

MARKKINOIDEN SUORITUSKYKYISIN MULTIMEDIA LAAJENNUS. SISÄLTÄÄ PRO AUDIOSPECTRUM 16 KORTIN JA MONINOPEUKSISEN NEC SCSI CD-ROM ASEMAN. TÄMÄ SYSTEEMI YLITTÄÄ MONINKERTAISESTI MPC VAATIMUKSET. TIEDONKÄSITTELYNOPEUS YLI KAKSINKERTAINEN (300 KB/SEC) JA HAKUNOPEUS YLI KOLMINKERTAINEN (280MS) MUIHIN KILPAILJOIHIN VERRATTUNA. PRO AUDIOSPECTRUM 16 TARJOAA PARHAAN MAHDOLLISEN ÄÄNENLAADUN KÄYTTÄEN 16-BITTISTÄ, 44.1KHZ NÄYTTEENOTTOTAAJUUTTA. SISÄLTÄÄ SAMAN OHJELMISTOPAKETIN KUIN MULTIMEDIA UPGRADE PLUS JA LISÄKSI VIELÄ LOTUS MULTIMEDIA 1-2-3. MUKANA TIETYSTI MYÖS KAIKKI PRO AUDIOSPECTRUM 16 OHJELMAT.

NYT UUSI ULOTTUVUUS PELEIHISI. PERUSÄÄNIKORTIT PILKKAHINTAAN.

THUNDERBOARD 795,-
PELIMIEHEN UNELMA. KAIKKI MITÄ TARVITSET JA ENEMMÄNKIN. ET MAKSA OMINAISUUKSISTA MITÄ ET KÄYTÄ. PARAS ÄÄNENLAATU.

AD LIB 375,-
PERUSKORTTI, KAIKKIEN ÄÄNIKORTTIEN ÄITI. ENEMMÄN KUIN HINTANSA ARVOINEN.

SOUNDBLASTER V.2.0 950,-
SOUNDBLASTER PRO 2 STANDARD 1695,-
SOUNDBLASTER PRO 2 BASIC 1550,-

PC-JOYSTICK TESTIEN LYÖMÄTÖN MITALIKOLMIKKO. PAREMPIA ET LÖYDÄ.

CH - FLIGHTSTICK 350,-
5-TÄHDEN LENTOTIKKU. VAIN PARAS ON KYLLIN HYVÄÄ TÄMÄN PÄIVÄN SIMULAATTOREILLE.

ADVANCED GRAVIS 300,-
JOYSTICKIEN EHDOTONTA HUIPPUA. JO VUOSIA TESTIEN KÄRJESSÄ.

QUICKJOY SV-202 139,-
EDULLINEN YLLÄTTÄJÄ, 4-TÄHTEÄ PC-PELIKIRJAN TESTEISSÄ

QUICKJOY JA SUZO, LAATUA JA LUOTETTAVUUTTA COMMODORE/ATARI PELAAJILLE.

QUICKJOY JUNIOR 50,-
Se Edullinen

QUICKJOY SUPERCHARGER 89,-
Laadukas, mikrokytkimet autofire

QUICKJOY TURBO II 79,-
Tarkkutta ja kontrollia, mikrokytkimet, autofire

QUICKJOY JETFIGHTER 139,-
Lentäjän unelma, 6 mikrokytkintä ja autofire

QUICKJOY TOPSTAR 175,-
Tukeva ja tosi laadukas, 6 mikrokytkintä ja autofire

PROF. COMPETION 9000 129,-
Arcade laatua kotipelaajille

KAIKKI PELIT, UUTUDET JA VÄHÄN VANHEMMATKIN, KAIKILLE KONEILLE NYT TODELLISEEN SIKAHINTAAN, JOTA EMME USKALLA TÄSSÄ EDES MAINITA. SOITA HETI, KYSY HINTAA.

SOITA 90-5061420



Dark Seed – pimeä puoli

Cyberdreamsin seikkailupeli Dark Seed pohjautuu sveitsiläisen surrealistin **H.R. Gigerin** maalauksiin. Gigerin pitäisi olla tuttu, jollei muuten niin ainakin miehenä, joka suunnitteli Alien-elokuvien tehokkaan biomekaanisen ilmapiirin ja tietysti itse muistettavan päähirviön.

Dark Seed alkaa kun scifikirjailija Mike Dawson saapuu juuri ostamaansa taloon kirjoittaakseen uuden kirjan. Mutta pian käy ilmi, ettei kaikki olekaan miltä näyttää ja Dawson joutuu tekemisiin Pimeän maailman kanssa. Tätä maailmaa asuttaa kuoleva, antiikkinen rotu biomekaanisia olentoja, ja he ovat valinneet Dawsonin lisääntymisvälineekseen. Dawson seikkailee vuorotellen kahden maailman välillä päästääkseen eroon päässään kasvavasta sikiöstä...

Gigerin vaatimuksesta Dark Seed käyttää 640 x 350-pikselin resoluutiota (PC:ssä, Amigassa 320 x 400), ja, kuten näette, varsin hyvällä menestyksellä.

Dark Seedin julkaisee Euroopassa Mirage touko-kesäkuun aikana, PC- ja Amigaversioina.

Puttailemaan!

MicroProse Golf, Jack Nicklaus' Golf & Course Design: Signature Edition, Links 386 Pro, Links Championship Courses ja PGA Tour Golf Windowsille täyttävät varmasti Riitta Väisäsen ja Spedenkin toiveet kunnon golf-simulaattoreista. Kaikki pelit väittävät olevansa realististakin realistisempia, vain ulkoilu puuttuu.

PGA Tour Golf on varmasti jo kaikille tuttu nimi. Sitä on myyty PC-, Amiga- ja ST-versioina yli puoli miljoonaa kappaletta, ja nyt se saa kunnian olla Electronic Artsin ensimmäinen Windows-peli. Neljän vakioradan lisäksi Windows-versioon kuuluu myös Tournament Course Disk, jolla saa kolme lisärataa.

Jack Nicklaus' etc... Editionin on Accolade suunnitellut yhdessä itse golfmaailman kuninkaan kanssa. Golfissa on kaksi rataa, rataeditori, jolla voi itse luoda omat ratansa, sekä digitoidut nais- ja miesgolfarit, mukana

jopa itse Jack. Pelin tuottajan Pam Levinsin mukaan "todellisella golf-fanaatikolla ei todellakaan ole muuta vaihtoehtoa. Realismi on todella hämmästyttävää".

Links 386 Pro on tutun Linksin isovelji, joka käyttää vain Super VGA:ta ja joka on väännetty 32-bittisellä koodilla. Tämä mahdollistaa muun muassa ammattilais-Linksiin 345 kuvakulmaa joista seurata pallonsa kulkua. Isoveli ei kuitenkaan korvaa vanhaa kunnon Linksiä, vaan on tarkoitettu vain "edistyneen tietotekniikan" (lue: 386/486) omistajille.

MicroProse Golf on myös tuttu nimi amigisteille ja ataristeille, nyt PC:nkin omistajat pääsevät tutustumaan siihen kesäkuussa. Myös MicroProse väittää tehneensä markkinoiden realistisimman golfsimulaation, jonka mestariksi pääsee harjoittelemalla ja vain harjoittelemalla. Kuten oikeassakin elämässä.



Ranskalaista seikkailua

Drakkhenin ohjelmoineen **Salmeron Laurentin** uusi peli Eternam kohottaa ainakin esitellynsä perusteella Infogrameksen seikkailupelitalojen joukkoon. Eternam lupaa kaunista grafiikkaa, suuria, koko ruudun kokoisia animaatioita, digitoituja naamoja ja mukavan tuntuista seikkailua.

Pelissä olet juuri voittanut matkan Eternamiin (entiseen maahan), joka on galaksin suosituin huvipuisto. Puisto koostuu uudelleen rakennetuista maan historiaan kuuluvista skenaarioista, ja biotekniset oliot auttavat oikeaan tunnelmaan pääsemisessä. Mutta kaikki ei olekaan niin hauskaa, miltä näyttää...

Eternamin pitäisi ilmestyä toukokuun alkupuolella.



Dyynesti vaan

Virgin julkaisee **Frank Herbertin** eeppiiseen sci-firomaanisarjaan Dyyni perustuvan pelin. Dune on sekoitus seikkailu-, rooli- ja strategiapeliä. Atreidesin ja Harkonnenin klaanit ottavat yhteen erämaaplaneetta Arrakisilla taistellen siitä, kuka saa käyttöönsä planeetan Spice-esiintymät. Spice on välttämätöntä paitsi avaruusmatkailussa myös eliniän pidentämisessä, joten spicemonopolin omistaja hallitsee koko maailmankaikkeutta.

Pelin on ohjelmoinut ranskalainen firma Cryo Software yhteistyössä Virginin kanssa, ja musiikki onnistui niin hyvin, että Virgin julkaisee sen erikseen sekä CD:nä että kasettina. Kysy siis Exxosin Dunea Masan Musiikista.

Pelimaailman Oscarit jaettiin

ECTS-messujen "sponsorit" eli 54 lehteä jakoivat jälleen pelimaailman Oscarit etukäteen suoritettun äänestyksen perusteella. Palkinnon jaettiin seuraaville peleille:

- Paras CD-peli: Sim City
- Paras pakkaus: 3D Construction Kit
- Paras kotihyötyohjelma: Amos 3D
- Paras grafiikkaohjelma: DeLuxePaint IV
- Paras ääni: Wing Commander II
- Paras grafiikka: Wing Commander II
- Paras toimintapeli: Lotus Turbo Challenge
- Paras seikkailu/roolipeli: Eye Of The Beholder
- Paras simulaatio: Railroad Tycoon
- Paras urheilupeli: Jimmy White's Whirlwind Snooker
- Omaperäisin peli: Civilization
- Compute!n erikoispalkinto: Stacker
- Log-In erikoispalkinto: 4D Boxing
- Vuoden peli: Lemmings
- Going Live! katsojien palkinto: Sonic The Hedgehog
- Paras konsolipeli: Sonic The Hedgehog
- Vuoden softatalo: Microprose
- Vuoden kovovalmistaja: Sega

Periaatteessa pelien piti olla vuoden -91 aikana julkaistuja, mutta kuten näkyy, on liukuma melkoinen. Lemmingsin valinta taas vuoden peliksi (myös viime vuoden paras peli) on kyllä vähän liikaa. Monet muut outoudet johtuvat vain-Amiga-lehtien suuresta osuudesta.

Englantilainen pystysuoraan nouseva ja laskeva suihkuhävittäjä Harrier ikuistuu kahteenkin peliin.

Syksyn paikkeilla Domark julkaisee oman Harrier-simunsa, ja suurin piirtein samoihin aikoihin myös MicroProsen Harrier näkee päivänvalon. Kumpikin peli tarjoaa kampanjamoodia, lentotukialuksia ja monen lentokoneen yhteistyötä.



Ihme syntyi

Mirage-niminen uusi pelitalo on nähty päivänvalon Englannissa. Miragen takaa löytyy muun muassa MicroProsesta ja Sierrasta tuttu **Peter Jones** ja MicroProsen entinen PR-johtaja **Julia Coombs**.

Mirage on saanut heti kätellyssä houkutelua joukkoihinsa Midwinter 1:llä ja 2:lla sekä Lords of Midnightilla kuuluisuutta hankkineen Mike Singletinin, jonka peli Ashes of Empire ilmestyy Amigalle toukokuussa ja PC:lle kesällä. Pelissä on pitkälle vietyjä yhtäläisyyksiä entisen Neuvostoliiton ja Itäblokin tapahtumiin. Pelaajan tehtävänä on tuoda rauha, taloudellinen tasapaino ja harmonia viiden eri tasavallan ja niiden 40 eri osavaltion alueelle. Voisi suositella Suomenkin hallitukselle.

Miragen julkaisemana ilmestyy myös Imagitec Designin The Humans kesän alussa ja saman porukan Ragnarok.

The Humansissa pelaaja kontrolloi esihistoriallisia ihmisiä heidän keksiessään ihmiskunnan historian tärkeimpiä edistysaskeleita: tulta, aseita, köyhtä ja pyörää. Vihollisina on muun muassa dinosauruksia.

Ragnarok on strategialautapeli, jossa hyvä ja paha taistelevat keskenään.

Harri, Harrier, Harriest



Pelilinja aloittaa

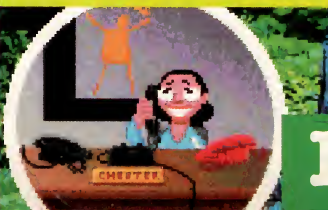
9700-Pelilinja (9700-4556) aloittaa toimintansa kesäkuun alussa. COM 2001:n suojissa toimiva tietokoneohjattu puhelinpalvelu tarjoaa soittajille tietoa peleistä, niiden ilmesty- ajankohdista, uutuuksista, suosituimmuudesta ja sekä ulko- että kotimaisissa lehdissä saamista arvosteluista. Linjoilla toimii myös uutispalvelu, joka perustuu COM 2001:n ulkomaisiin suhteisiin ja messukäynteihin.

Pelilinnan ytimen muodostavat pelivinkit, -ratkaisut ja -strategiat. Lisäksi järjestetään kuukausittain kilpailuja, joihin kaikki soittajat voivat osallistua. Palkintoina on pelejä, laitteita tai muuta vastaavaa.

Pelilinjalta saa tietoa niin Amigan ja PC:n käyttäjät kuin myös Super Nintendon & Famiconin, Sega Megadriven, Gameboyn, Lynxin, GameGearin ja 8-bittisen Nintendon käyttäjät. Myös soittajat itse voivat jättää pelivinkkejä, parhaan vinkin kertonut palkitaan.

COM 2001:n nykyinen puhelinnumero muuttuu kesäkuun alusta tilaus- ja asiakaspalvelunumeroksi, jolloin kaikki kyselyt ja tiedustelut ohjataan pelilinjalle.

Pelilinnan puhelinnumero oli siis 9700-4556. Hinta on 4,50 markkaa + paikallispuhelumaksu.



Mac-pelit markkinoille

Macintosh-pelien maahantuonti on käynnistymässä vauhdilla. Vanhat konkarit Toptronics Ky ja Sanura Suomi Oy ovat laajentaneet Mac-pelien puolelle, lisäksi pelejä tuovat maahan ainakin MacBite ja uusi MacVegas Oy. Pelejä aiotaan myydä sekä sellaisenaan että laitteisiin paketoituna.

Nyt jo markkinoilla on useita kymmeniä eri pelejä. Macistit pääsevät nauttimaan muun muassa Sierran ja Lucasfilmin seikkailuista. Pelejä myyvät alan liikkeet.



Hyödyllinen BUGi

Cheetah on julkaissut The Bug-nimisen Atari-liitännällä varustetun joystickin. Tikun outo ulkonäkö selittää oudon nimen.

Käytössä Bug on miellyttävän käteensopiva ja tulitusnappulakin osuvat oikeaan paikkaan sormien alle. Tikku on varustettu mikrokytkimin, joten sen pitäisi kestää kulutusta ja autofirekin on. Bug on ohjaustuntumal-

taan harvinaisen herkkä. Kädessä keppiä pitävien kannattaa tutustua.

The Bug sopii kaikkiin Atari-liitännällä varustettuihin koneisiin (käytännössä kaikki muut paitsi PC) ja Sinclair Spectrum +2/+3:een.

The Bugin maahantuoja on Toptronics Ky, (921) 546 666 ja hinta 135 markkaa.

STOP PRESS

■ Pianovirepaholainen iski sivulle 77 viime numerossa. Jenkinäppäimistö vaihdetaan Ctrl+Alt+F1-yhdistelmällä, skandit palautuvat Ctrl+Alt+F2-yhdistelmällä. Pyydämme anteeksi.

■ Lucasfilmin Indiana Jones & Fate of Atlantis seikkailupeliversio viivästyy ja ilmestyy tämän hetkisten tietojen mukaan vasta kesäkuussa.

■ Mindscape on saanut oikeudet käyttää Nintendon Mario-hahmoa peleissään, mutta ei kuitenkaan saa tehdä yhtään varsinaista Mario-peliä. Ensimmäinen Mindscapen Mario-peli on PC:n Mario is missing, jossa kaksoisveli Luigi etsii kadonnutta veljeään.

■ Ultima VII joutui näppeihimme vasta pari päivää ennen paimonmenoja, joten tarkempi arvostelu on luvassa numerossa kolme. Ensivaikutelma on erittäin innostava: käyttäjäliityntä on erittäin miellyttävä ja helppokäyttöinen, ja ainakin toistaiseksi tekemistä on riittänyt koko ajan. Kauppaan säntäävien ultimistien kannattaa huomata seuraavat seikat: 21 megaa kiintolevytilaa, 2 megaa muistia ja 386 vähimmäisvaatimus.

NYT MENI JAKELUUN

Tämä on vuoden paras tarjous: meillä on iso annos Amigan ja ST:n pelejä (kokonaisia pelejä siis, ei mitä PD-tasoa). Haluamme lahjoittaa sellaisen Sinullekin. Toimi näin: lähetä meille 9 mk:n edestä käyttämättömiä postimerkkejä kirjeenä, laita mukaan nimesi ja osoitteesi. Näin katetaan peliylärisi lähetyskulut Sinulle. Pelin lisäksi saat samalla Triosoftwaren uuden Amiga/ST-luettelon, jossa on mojava valikoima huippupelejä Triosoftwaren järjestyksellä, tarvikkeita moneen lähtöön ja tietysti vielä aimo pläjäys tarjouksia, kymmeniä laatupelejä alle satasella. Luettelosta löydät varmasti monenmoista kiinnostavaa ja mikä parasta: Ensimmäisestä tilauksestasi luettelon tuotteista saat vielä 9 mk:n alennuksen! Eipä kannata jättää käyttämättä...

Commodore 64 kasetti/disketti

2 Hot 2 Handle (kokoelma)	130,-/195,-
3D Construction Kit	195,-/195,-
Air Sea Supremacy (kokoelma)	- /195,-
Big Box (3 peliä)	149,-/199,-
Chart Attack (kokoelma)	125,-/195,-
Cycles	77,-/120,-
Darkman	77,-/120,-
Death Knights of Krynn	- /195,-
Die Hard 2	85,-/125,-
Elvira	- /195,-
Elvira Arcade Game	- /135,-
Gateway to the Savage Frontier	- /195,-
Hero Quest	77,-/120,-
Hero Quest - Return of the Witchlord (lisäosa)	45,-/ 65,-
Hudson Hawk	77,-/120,-
Indy Heat	85,-/125,-
Lone Wolf	109,-/146,-
Lotus Spirit Turbo Challenge	77,-/120,-
Maximum Action Xtra (kokoelma)	135,-/195,-
Mega Twins	85,-/125,-
Moonfall	85,-/125,-
North & South	77,-/120,-
Pitfighter	85,-/125,-
Power Hits (10 pelin kokoelma)	- /220,-
Rainbow Collection	109,-/146,-
Robozone	85,-/125,-
Rodland	77,-/120,-
Rolling Ronny	77,-/120,-
Simpsons	85,-/135,-
Smash TV	85,-/125,-
Space Gun	85,-/125,-
Soccer Stars (kokoelma)	125,-/195,-
Super Sega Collection (kokoelma)	135,-/195,-
Super Sim Pack (kokoelma)	135,-/199,-
Terminator 2	85,-/135,-
Turbo Charge	85,-/125,-
Ultima 6	- /195,-
Ultima Trilogy II	- /240,-
W.W.F. Wrestling	77,-/120,-

Amiga/ST

2 Hot 2 Handle (kokoelma)	- /
3 D Construction Kit	380,-/380,-
4 D Sports Driving (1 meg)	250,-/
10 Great Games (kokoelma)	300,-/
Advantage Tennis	220,-/220,-
Agony	220,-/220,-
Airbus A 320 (1 meg)	280,-/
Amnios	220,-/
Amos	360,-/
Amos 3 D	260,-/
Amos Compiler	220,-/
Another World (1 meg)	240,-/240,-
Birds of Prey	260,-/
Board Genius (lautapelikokoelma)	240,-/
Castle of Dr. Brain (1 meg, lisävari)	290,-/

Chart Attack (kokoelma)	250,-/250,-
Cruise for a Corpse (1 meg)	240,-/240,-
Curse of the Azure Bonds (1 meg)	240,-/
Death Knights of Krynn (1 meg)	195,-/195,-
Die Hard 2	240,-/
Elvira II (1 meg)	195,-/195,-
Elvira Arcade Game	220,-/220,-
Eye of the Beholder II (1 meg)	250,-/
F-15 Strike Eagle 2 (1 meg)	260,-/260,-
Final Whistle (Kick Off 2 Data)	110,-/110,-
Formula 1 Grand Prix (MicroProse)	250,-/250,-
Giants of Europe (Kick Off 2 Data)	100,-/100,-
Harlequin	220,-/
Heart of China (1 meg)	290,-/
Heimdal	290,-/
Hero Quest	195,-/195,-
Hero Quest - Return of the Witchlord (lisäosa)	149,-
Indy Heat	220,-/220,-
James Pond 2 Robocod	220,-/220,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	240,-/240,-
John Madden American Football	240,-/
Kid Gloves II	220,-/
King's Quest V (1 meg)	300,-/
Knightmare	240,-/240,-
Knights of the Sky (1 meg)	290,-/280,-
Larry (1 meg, lisävari)	290,-/
Leander	220,-/
Lemmings 2	220,-/
Lords of the Rings	240,-/
Lotus Spirit Turbo Challenge 2	220,-/
Micro Prose Golf	280,-/280,-
Manager	220,-/220,-
Midwinter 2 (1 meg)	280,-/280,-
Monster Pack II (kokoelma)	260,-/
Moonfall	195,-/
Ork	220,-/
Pinball Dreams	220,-/
Pitfighter	195,-/195,-
Populous 2	260,-/240,-
Quest for Adventure (kokoelma)	- /280,-
Quest & Glory (kokoelma)	280,-/
Railroad Tycoon (1 meg)	260,-/260,-
Rainbow Collection	220,-/220,-
Red Baron (1 meg, lisävari)	290,-/
Return to Europe (Kick Off Data)	110,-/110,-
Rise of the Dragon (1 meg)	290,-/
Robin Hood (1 meg)	240,-/
Robocod III	220,-/220,-
Rodland	195,-/
R-Type 2	220,-/
Secret of the Silver Blades (1 meg)	240,-/
Shadow Sorcerer (1 meg)	240,-/
Silent Service 2	260,-/260,-
Sim Ant (1 meg)	280,-/280,-
Sim City Populous	250,-/250,-
Simpsons	220,-/220,-
Smash TV	220,-/
Space Crusade	220,-/220,-
Space Gun	220,-/220,-

Space Quest IV (1 meg, lisävari)	300,-/
Starflight 22 (1 meg)	240,-/
STOS 3D	- /280,-
Strike Fleet	250,-/
Super Sim Pack (kokoelma)	260,-/
Terminator 2	240,-/
Their Finest Mission	125,-/125,-
Tip Off	195,-/195,-
Turtles 2 - Coin-Op	220,-/220,-
Ultima 6 (1 meg)	260,-/
Utopia (1 meg)	240,-/
Videokid	220,-/220,-
Willy Beamish (1 meg, lisävari)	290,-/
Winning Tactics (Kick Off 2 Data)	110,-/110,-
Wolfchild	240,-/
W.W.F. Wrestling	195,-/195,-

PC 3.5"

3D Construction Kit	380,-
10 Great Games (kokoelma)	300,-
Are We There Yet?	250,-
Bard's Tale Trilogy	280,-
Buck Rogers II	240,-
Castle of Dr. Brain	290,-
Chessmaster 3000	280,-
Civilization	300,-
Conquest of Longbow VGA	300,-
Death Knights of Krynn	260,-
Eco Quest	300,-
Elvira II	290,-
Escape from the Single's Castle	320,-
Eye of the Beholder II	290,-
F 117 A Stealthfighter 2	300,-
Falcon 3.0	360,-
Games Winter Challenge	300,-
Gods	240,-
Gunship 2000	300,-
Harpoon	300,-
Harpoon Editor	159,-
Hearth of China	320,-
Hero Quest	250,-
Lemmings Datadisk	145,-
Lemmings 2	260,-
Links	250,-
Lord of the Rings	300,-
Lost in L.A.	300,-
Manchester United Europe	240,-
Megatraveller 2	300,-
Obitrus	280,-
Paperboy 2	240,-
Pc Games (kokoelma 5 peliä)	300,-
Pitfighter	240,-
Police Quest 3	300,-
Pools of Darkness	280,-
Rise of the Dragon	300,-
Robin Hood	250,-
Savage Empire	300,-
Secret of Monkey Island 2	280,-

Secret Weapons of Luftwaffe	300,-
- lisäosa Heinkel HE-162	169,-
- lisäosa P-38	169,-
- lisäosa P-80	169,-
Shadow Sorcerer	280,-
Sim Ant	280,-
Sim City / Populous	280,-
Simpsons	250,-
Sorcerers Appliance	300,-
Space Quest IV	300,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-
Stratego	240,-
Taking of Beverly Hills	280,-
Their Finest Mission	125,-
Top League (kokoelma)	300,-
Treasures of the Savage Frontier	280,-
TV Sports Boxing	250,-
Twilight 2000	300,-
Ultima 6	290,-
Ultima 7	300,-
Ultima Trilogy II	300,-
Ultima Underworld	300,-
Wayne Gretsky 2 Canada Cup	290,-
Willy Beamish	300,-
Wing Commander 2	300,-
Wing Commander 2 Speech	169,-
Accessory	169,-
Wing Commander 2 Special	169,-
Operations	169,-

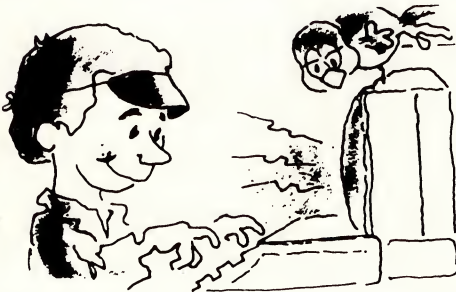
Ilmoituksen hinnat ovat postimyyntihintoja. Oikeudet muutoksiin pidätetään. PC-pelejä tilatessasi tarkista grafiikkakortti- ja muistivaatimukset. Pelistä perustuvat valmistajien ilmoituksiin saatavana olevista peleistä - saatavuus voi muuttua.

Kysy PC-tarvikeluetteloa!

KUUMAT UUDET TOUKOKUUN TARJOUSHINTAAN!	
Black Crypt	Amiga/ST (1 meg) 199,-
Indiana Jones Fate of Atlantis PC	240,-
Parasol Stars	Amiga 199,-
Police Quest III	250,-
Amiga (1 meg + lisävari)	250,-
Secret of the Monkey Island II	195,-
Amiga (1 meg)	195,-
Shadowlands	Amiga/ST 220,-/220,-
Shuttle	PC 350,-
Special Forces	Amiga/ST (1 meg) 250,-

JOYSTICKIT	
TAC-2	100,-
NAVIGATOR*	129,-
SV-123	139,-
ZIPSTICK*	149,-
PRO 9000 DELUXE*	199,-

* = automaattitilutus



TRIOSOFT

PL 78 33211 TAMPERE
ark. 10-18, lauantai 9-15

LIIKKEET:

Kuninkaankatu 10
33210 Tampere
931-130 292

Kultarikontie 1
01300 Vantaa
90-835 566

TILAUSKORTTI

Tilaa seuraavat tuotteet

	HINTA	DISKETTI	KASETTI

Varalle, jos jokin on loppunut kesken

Mikro _____

Nimi _____

Osoite _____

Postinumero _____

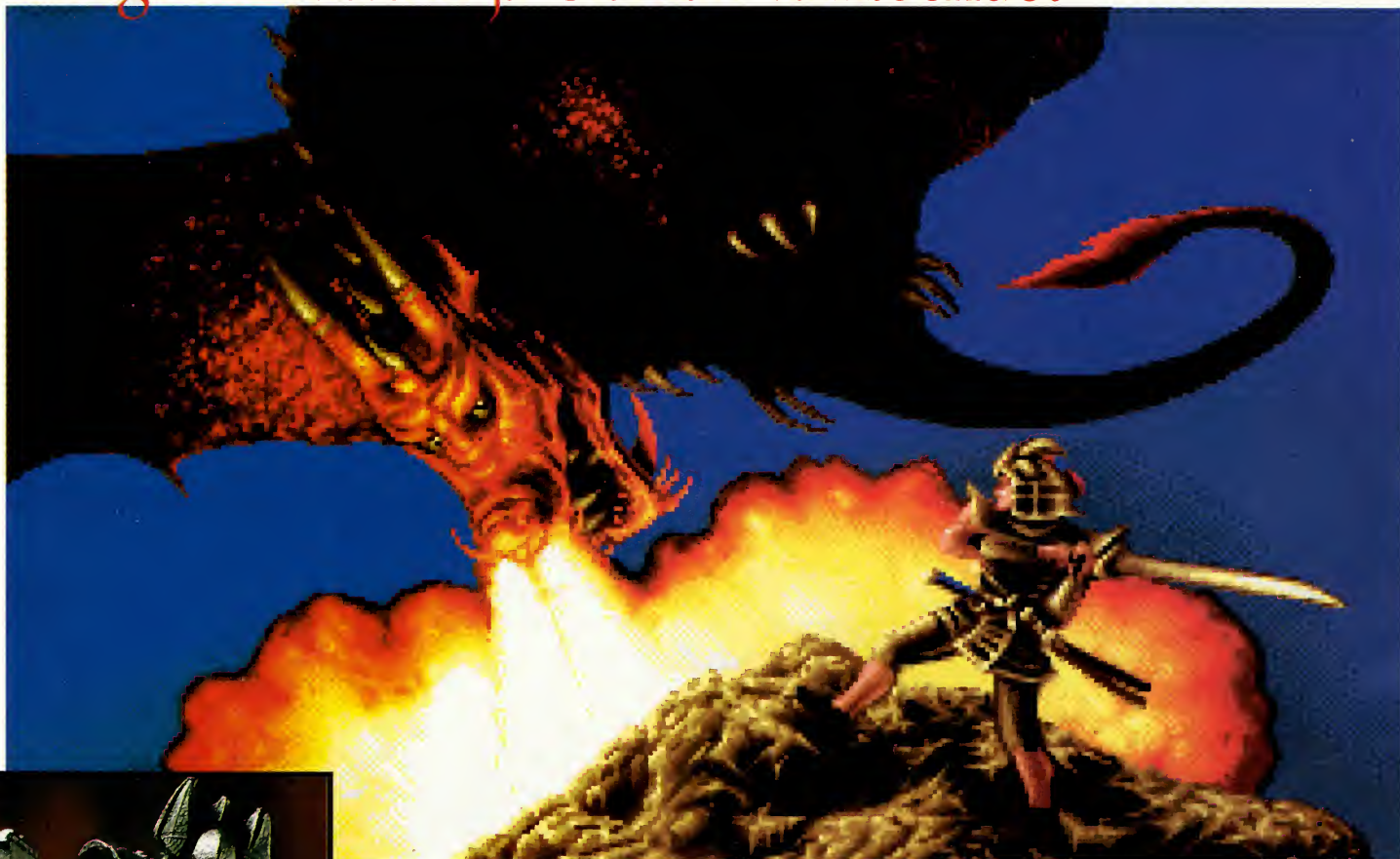
Paikkakunta _____

Alle 18-vuotiailta huoltajan allekirjoitus

Lähetysmaksu lisätään 28 mk toimituskulut

TRIOSOFT
MAKSAA
POSTI-
MAKSUN

TRIOSOFT
Sopimus 33520/3
33003 Tampere



Miekkamiehet nopan armoilla

●● Joskus Ultiman tai Eye of the Beholderin ääressä istutun talven jälkeen alkaa tuntua siltä, että myös ihmisten kanssa voisi vaihteeksi vaihtaa sanasen. Pelaamista ei moisen pikkuasian vuoksi tarvitse kuitenkaan lopettaa, sillä eivät rooli- ja lautapelit ole mihinkään kadonneet, vaikka ovatkin lainanneet ideansa tietokonepeleille. Tiukka kilpailu on vain muokannut ne entistäkin vaarallisemmiksi.

Lautapelit tarjoavat ainakin yhden suuren edun tietokoneisiin: Ihmisen. Ihmisen kanssa voi tapella, häntä voi kiristää, muiden pelaajien kanssa liittoutua yhden

päänmenoksi, mutta prosessori murskaa järkähtämättä numeroita eikä muusta välitä.

Vielä muutama vuosi sitten englantia taitamaton pelien ystävä sai tyytyä Monopolin ja Trivial Pursuitin kaltaisiin seurapeleihin, joista on hiottu pois kaikki se, mikä saattaisi kiihottaa

pelaajan adrenaliinirauhasia. Kuten Pelit-kirjassa vuosi sitten julkaistusta tietospelien suurtestistä kävi ilmi, tilanne on kuitenkin parantunut viime vuosina melkoista vauhtia. Myöskään fantasiapelien puolella kehitys ei ole rajoittunut klassisiin roolipeleihin, kuten suomennettuun

Dungeons & Dragonsiin tai Runequestiin. Tyrkylle on ilmestynyt myös suuri joukko lautapelejä – liiankin suuri.

Mylläkkä vei maahantuoja

Suomalaisilla lautapelimarkkinoilla on vuodenvaihteessa käynyt melkoinen mylläkkä, jonka pyörteissä yksi jos toinenkin maahantuoja on päättänyt ryhtyä muihin puuhiin. Kustantajille on käynyt ilmeisen selväksi, ettei näin pienelle markkina-alueelle mahdu liian monta yrittäjää. Kokonaisen pelin suomentaminen on kallista puuhaa, semminkin kun monet joka tapauksessa ostavat pelinsä mie-

luiten alkukielellä. Onkin paljon kannattavampaa suomentaa pelit säännöt ja antaa ne alkukielisen pelin kylkiäisenä.

Alunperin suomennetuilla säännöillä varustettujen alkukielisten pelien piti jäädä tässä vertailussa kuriositeetiksi, mutta sitä mukaa kun Warlockin, Maranonin ja Kalahenin kaltaisten pelien katoaminen markkinoilta varmistui, painopiste siirtyi suomennettujen sääntöjen puolelle. Vertailussa mukana olevat sääntöjen suomennokset ovat Fantasiapelit Oy:n käsialaa.

Laki ja Kaaos toistensa kurkussa

Milton Bradleyn **Hero Quest** ja Games Workshopin **Mighty Warriors** kalastavat samoilla vesillä, jopa hahmot ovat hyvin pitkälle samat. Kummassakin sekoilevat lakia ja järjestystä edustavat kääpiö ja haltia sekä paha velho, jota vastaan sankarit taistelevat. Molemmat ovat lisäksi säännöiltään varsin yksinkertaisia. Esimerkiksi **Mighty Warriors**in ohjeet ovat kansilehti poislukien kolmen sivun mittaiset. Suomentos on saatu survotua kaksipuoliselle A4-arkille, jolle on mahduttu myös erillisillä korteilla olevat taulukot.

Molempien pelien idea on varsin pitkälle sama. Lain ja Kaaoksen voimat ottavat pelistä toiseen muuttuvassa luolastossa mittaa toisistaan. **Hero Quest**issa lain ja järjestyksen puolella on vain neljä sankaria, joita vastassa on Pimeyden Valtiaan johtama lauma örkkejä, goblina ja sun muita otuksia. **Mighty Warriors**issa Lailla on heittää tuleen sankareiden lisäksi joukko sotilaita, jotka tarjoavat kovan vastuksen Kaaos Velholle ja hänen rottamiehilleen.

MW:ssa puntit ovat tasan Lain ja Kaaoksen voimia ohjaavien pelaajien ollessa samanarvoisia. HQ:ssa Kaaoksen joukkoja komentava pelaaja toimii samalla kaikkietävänä pelinjohtajana, joka paljastaa joukoistaan ja luolaston sisällöstä muille pelaajille vain sen, mitä heidän pelamansa sankarit näkevät. Tätä kaikki yhtä vastaan -asetelmaa voi piristää sopimalla pelaajien kesken, että sankarit ovat vain omalla asiallaan eli myös keskinäiset yhteenotot tai kiusanteko

on mahdollista. Tämä tosin sotkee sankarien kehittymistä, sillä käytännössä kaikki saalis keskittyy sille pelaajalle, joka selviää ensimmäisestä tehtävästä muut listittyään takaisin maan pinnalle. Hänellä on siis ennen toista tehtävää varaa ostaa itselleen varusteita, joilla listii muut seuraavassa pelissä vielä perusteellisemmin.

HQ:ssa luolasto rakennetaan pelistä toiseen samanlaisena pysyvälle pelilaudalle, jolle pelinjohtaja sijoittaa ovet, huonekalut ja öhkömönkiäiset seikkailukirjassa osoitetuille paikoilleen. Mikään ei estä luomasta myös omia luolastoja. **Mighty Warriors**issa pelaajat luovat kartan yhdessä,

valitsemalla huoneiden pohjapiirroksia sisältävästä pinnasta yksi kerrallaan huoneen ja sijoittamalla sen jonkin jo pöydällä olevan huoneen viereen. Näin peliin saadaan enemmän vaihtelua, mutta samalla peleistä katoavat ennalta suunniteltavat yksityiskohdat kuten ansat, aarteet ja salaovet.

Hero Quest on muuten siitä merkittävä tapaus, että sitä ei välttämättä löydy edes tunnuksensa ansainneista pelien erikoisliikkeistä, vaan kirjakaupoista ja supermarketista.

Hero Questin menestys ei jää vain lautapeliin, vaan Gremlinin ohjelmoima **Hero Quest** siirsi sen onnistuneesti myös tietoko-

neen ruutuun. Ainoa heikkous on ehkä liian orjallinen toteutus, tietokoneen tarjoamien mahdollisuuden hyödyntämisen asemesta. Esimerkiksi taistelut ovat turhan vaatimattoman näköisiä. Mutta pitääpä prosessori huolen kuivasta numeronmurskaamisesta ja tarjoaa yksinäiselle (ja kolmelle kaverille) HQ-fanille mahdollisuuden pelata yksinkin. **Hero Quest** -tietokonepeliin on saatavana laajennuslevyke **Return Of The Witch King**.

Kuusikulmioisen maailman valtaus

Jos **Hero Quest** ja **Mighty Warriors** ovat joidenkin mielestä jo-



pa liian yksinkertaisia, **Mighty Empires** on kaikkea muuta. Jo sääntövihon paksuus ja pelinappuloiden huppea määrä kertoo, että tällä kertaa taistellaan kokonaisten maanosien kohtalosta.

Mighty Empires sijoittuu Warhammer-roolipelin maailmaan, ja säännöissä nähdään paljon vaivaa, jotta peliä voitaisiin käyttää Warhammerin taistelujen ratkaisemiseen. Sääntöjen kirjoittajat eivät ole kuitenkaan osanneet erottaa kaikkia vaihtoehtoisia sääntöjä kunnolla toisistaan. Pelaaja ei tahdo pysyä mukana, mitkä säännöt ja poikkeukset ovat tällä kertaa voimassa ja mitkä eivät.

Suurin osa MW:n perusideois-



ta toimii oikein mukavasti. Esimerkiksi hyökkäys- ja puolustusstrategian valinta kivi-paperisakset-menetelmällä sekä kuusikulmaisista paloista yhteisvoimin koottava kartta on suorastaan nerokas oivallus. Peliä ei ole kuitenkaan mietitty loppuun asti. Esimerkiksi edellä kehuttua karttaa on täysin mahdotonta pitää koossa. Tämä on erityisen ikävää, sillä peliä ei tavallisesti saa loppuun yhdessä illassa. Jos kartta ja pelitilanne koko yön kestäneen pelin jälkeen hajoaa tuulettamalla tai pelipöytään ilkeästi mulkaisemalla, ei epärationaalinen väkivallanpurkaus ole kaukana.

Kokemuksen mukaan kartta kannattaa rakentaa tahmealle muovipöytäliinalle ja laittaa kartan palasten alle lisäksi nokare sinitarraa. Lisäksi pelitilanteesta on hyvä ottaa tauolle mentäessä kuva pikakameralla.

Toinen pelin suunnittelijoilta pieleen mennyt yksityiskohta on kuormastomerkit, joita sääntöjen mukaan pitäisi raahattaman osastojen mukana. Tämä ei kuitenkaan käytännössä onnistu, ja testipelaajat siirtyivät viidessä minuutissa kirjalliseen kuormastokirjanpitoon. Huolto on muutenkin toteutettu oudosti, sillä 500 ja 1 500 miehen osastot syövätkä tismalleen yhtä paljon. Lisäksi rannikkopaloja on kartassa niin vähän, että laivoilla ei pääse mihinkään. Mihinkäs niillä voisiakaan päästä, jos ne eivät pysty purjehtimaan yhtään sen nopeammin kuin jalkamiehet kävelevät.

Kartan kokoamisen kanssa saa lisäksi olla tarkkana, sillä epäonnistunut kartta johtaa helposti pelin puuroutumiseen, jos-

sa jonkinlaiseen tulokseen pääseminen vaatii päiväkausien junnaamista. Esimerkiksi ensimmäisen testipelin kartta jakautui kolmeen alueeseen, joista toiseen siirtyminen vaati vuorten tai jokien ylittämistä, mikä on iskukykyiseltä armeijalta helpommin sanottu kuin tehty.

Säännöistä täytyy vielä mainita jokilaaksojen tiedustelutaulukon painovirheestä. Alkukielisten sääntöjen mukaan noppatulos yhdeksän on ystävällismielinen kylä eikä autiomaa, kuten suomeksi väitetään. Toisaalta autiomaa voisi toimia kylää paremmin. Kylää merkkäavat napulat tahtovat nimittäin loppua alkuunsa kesken, eikä asutusten katolle nostettavia lippujakaan ole tarpeeksi.

Toivottavasti saamme vielä joskus nähdä pelin nimeltä *Mighty Empires II*.

Verimalja kuuhuaa – viimeistään voitonjuhlassa

Jos joku aikoo kehittää kahjomman, kipeämmän ja hullunhauskemman pelin kuin **Blood Bowl**, niin saapa todella raapia nystyröitään. Tai kuten sääntökirjan aluksi urheiluselostajan sanoin todetaan: "Tervetuloa maailman väkivaltaisimman ja anarkistisimman pelin, Blood Bowlin, avausotteluun".

Blood Bowl on napannut ideansa amerikkalaisesta jalkapallosta, sotkenut siihen kaikki mahdolliset fantasiamailman asukit puolituista ja hobgoblineista keskikokoisiin jättiläisiin, heittänyt sekaan hyppysellisen anarkian hiivaa sekä kourallisen verilöylyn sokeria, ja antanut keitoksen nousta yli äyräiden. Onhan sentään parempi että pelaajat pieksevät toisiaan katsojien välisten taisteluiden asemesta, kuten asian laita nykyään tuppaa olemaan. Kentällä väkivalta näkyy paremmin ja myös tv-katsojat voivat nauttia siitä täysipainoisesti.

Pelin edetessä ei ole lainkaan harvinaista, että puolet joukkueesta on teholla ja toinen mokoma tajuttomana ennen kuin pallo saadaan ensimmäisen kerran maaliin. Voi siinä joku reppana kuollakin.

Blood Bowl on tehty ilahduttavan huolella. Mukaan on pakattu myös "turhaa" roinaa ku-

ten eri joukkueiden esittelyjä ja Blood Bowlin historiaa, mutta juuri nämä ylijäämät luovat pelille sen oikean verihuurretun meiningin. Esimerkiksi pelin mukana toimitetun käsikirjan luettuaan pelaajat eivät enää ryhdy pillin soidessa nyssöilemään vaan keskittyvät pääasiaan: vastustajan joukkueen täydelliseen murskaamiseen. Kyllä se pallo sieltä sitten joskus löytyy. Tähän mennessä parhaaksi todettu strategia koostuu kahdesta vaiheesta: ensin kaadetaan yksi vastapuolen pelaaja, minkä jälkeen koko joukkue kokoontuu potkimaan maassa avuttomana lojuvaa pelaajaa. Kun uhri on kannettu paareilla tai arkussa pois kentältä, kaadetaan seuraava pelaaja jne.

Ei sillä, etteikö Blood Bowlis-

sa olisi puutteita. Pelissä tuoksahtaa kevyt rahastuksen aromi. Jopa veteraanisäännöt jättävät tunteen, että jotain on pihdattu myöhempiin lisäsääntökokoelmiin. Säännöistä puuttuvat esimerkiksi keinot omien joukkueiden luomiseen, yksilöllisten pelaajien kehittämiseen, huijaamiseen, tuomarien lahjontaan sekä kiellettyjen aseiden käyttöön. Apua ongelmiin tarjoavat esimerkiksi Blood Bowl Star Players ja Blood Bowl Companion, jolloin koko setin yhteishinnaksi muodostuu hulppeat 470 markkaa plus lisäjoukkueiden miniatyyrit...

Veteraanisäännöistä mainittakoon sellainen korjaus, että puolustajan ja kiinniottajan liikukumiskyky yksinkertaisesti ei saa olla sama. Esimerkiksi jos



kiinniottaja on omistanut koko ikänsä nopeuden kehittämiseen, hänen täytyy kyetä juoksemaan nopeammin loukkaantumatta kuin lähinnä hartioiden leventämiseen keskittynyt puolustaja. Testipelit alkoivat toimia huomattavasti mukavammin, kun puolustajan MA-arvoksi vaihdettiin kolmonen ja kiinniottajan MA-ksi viitonen.

Jos idea kuulostaa kiehtovalta, kannattaa yrittää etsiä Activisionin Grave Yardagea. Idea pelissä on pitkälti sama kuin Blood Bowlissa eli väkivallan maustamaa fantasiapalloilua.

Auts! No nyt äsh, se meni poikki

Onhan niitä kaikenlaisia kolmiulotteisia roolipelejä tietoko-

neille, mutta tuskinpa ne vielä kymmeniin vuosiin saavuttavat samaa kolmiulotteisuuden tasoa kuin lautapelit. Kaikkien pelien mukana nimittäin toimitetaan vino pino muovisia miniatyyrejä, joita kolmiulotteisemmaksi tuskin ilman hologrammitekniikkaa pystyy bittitasolla menemään.

Ylimääräistä hupia aiheuttaa se, että figuureja ei ole suinkaan koottu valmiiksi. Pakkauksissa esiteltyt hahmot on lisäksi maalattu, eikä sivuhuomautusta "figures supplied unpainted" välttämättä huomaa ilman suurennuslasia.

Esimerkiksi Mighty Empires -peliä on täysin turha kuvitella ryhtyvän pelaamaan ilman melkoisia esivalmisteluja, semminkin kun miniatyyrien ehjänä irrottamiseen tarvitaan työkalu-

ja, mieluiten pieniä sivuleikkureita. Kynsiviila ja askarteluveitsikään eivät ole pahasta. Vastavasti Blood Bowlin miniatyyrit eivät pysy jalustoissaan ilman liimaa, vaikka jalustoja pitäisi joukkueen kokoonpanoa muuttaessa kyetä vaihtamaan! (Kunhan on hankkinut erivärisiä lisäjalustoja.)

Ongelmat eivät rajoitu pelkääseen muoviosiin. Hero Questin huonekalut ovat osaksi kovaa pahvia, jonka pinta murtuu helposti. Niinpä esimerkiksi aarrearkkujen kannet näyttäivät helposti siltä kuin niiden päällä olisi pomppinut lauma pillastuneita jättiläisiä.

Taulukossa kerrotaan kunkin pelin ensimmäiseen kokoonpanoon todennäköisesti kuluva aika. Tämä sisältää miniatyyrien

irrottamisen ja kokoamisen, lipujen sun muiden liimaamisen jne. Testipelaajat kokosivat pelit mahdollisimman kiireesti eli huolelliselta ja ilman työkaluja työskentelevältä pelaajalta kuluu todennäköisesti aikaa enemmän. Jos kyseessä on miniatyyri-friikki, joka aikoo maalata hahmot huolella, pelkkään irrotteluun ja valuvirheiden korjailuun kuluu aikaa helposti päivätolkulla.



Jyrki J.J. Kasvi

Mighty Empires Mighty Warriors Hero Quest Blood Bowl

Hinta	230 mk	150 mk	249 mk	230 m
Alkup. valmistaja	Games Workshop	Games Workshop	Milton Bradley Ltd.	Games Workshop
Edustaja	Vain säännöt suomennettu	Vain säännöt suomeksi	Hasbro Brio Scandinavia	Vain säännöt suomeksi
Sisältää	64-s. engl. ohjekirja, 36-s. suom. ohjekirja, 2 5-sivuista noppaa, 6 strategiakorttia, 112 karttapalaa, 15 kaupunkia, 15 linnaketta, 45 kylää, 45 armeijaa, 15 laivaa, 15 lohikäärmettä, 162 territoriomerkkiä, 24 hävitysmerkkiä, 45 vakoilumerkkiä, 9 loitsumerkkiä, 76 kuormastomerkkiä, tarra-arkillinen lippuja.	36 miniatyyriä, 4-s. ohjeet, 4 6-sivuista noppaa, 20 ovea, 12 huonetta, 2 loitsukorttia, 2 armeijakorttia, (myös pelilaatikkoa tarvitaan).	Pelilauta, 14-s. sääntökirja, 36-s. seikkailukirja, pelinjohdajan suojus, 31 hirviötä, 15 mööperiä, 21 ovea, 10 kivilaataa, 6 ansaa, portaat, 4 salaoveja, 64 pelikorttia, 4 hahmokorttia, muistiinpanolehtiä, 2 6-sivuista noppaa, 4 taistelunoppaa.	Styroskainen(!) pelikenttä, 24-s. säännöt, 40-s. käsikirja, 5 maalialuetta, 2 pelaajaaitiota, 16 örkkiä, 16 ihmistä (sort of), 32 jalustaa, numerotarra-arkki, 4 palloa, heittomitta, 2 pomppimisosoitinta, 2 pis-teosoitinta, 2 joukkuekorttia, 4 6-sivuista ja 1 8-sivuinen noppa.
Ikäsuositus	14 +	8 +	10 +	14 +
Pelin 1. kokoaminen	2 h	1 h	1-2 h	1/2 h
Pelaaja	liian pitkä	1/2-2 h	n. 1 tunti	15 min-2 h
Pelaajamäärä	2-3	2-4	2-5 pelaajaa	2
Vaikeusaste	85	20	30	32/52 (perus-/veteraanisäännöt)
Tekninen toteutus ⁸²	(se kartta se kartta)	85	82 (pahviosat murtuvat)	81 (ne jalustat)
Ohjeiden selkeys	44 (Warhammer erikseen!)	80	88	92 (hauskuus)
Itse peli	66	82	90	92
Yleisarvosana	70	83	85	90
Kommentti	Strategisen tason strategia peli Warhammerin maailmassa. Jäänyt hyvistä ideoista huolimatta keskeneräiseksi.	Pelien historian lyhyimmät säännöt, jotka yllättäen myös toimivat.	Hintavahko pikapeli, jonka oppiminen ei ole ylivoimaista edes vannonutuneille tammien ja myllyn pelaajille (lue: Ignoraamuksille).	Hyvä pohja kunnon verilöylylle, mutta sääntöjä voi vielä kehittää.
Pelaajan kommentti:	aaaaaargh!			"Miten niin säännöt kieltävät teräaseiden käytön".
Lisämateriaalia	Lisää pienoismalleja!	-	Suomeksi useita lisäseikkailuja, englanniksi myös muuta rompetta.	Joukkueita ja englanninkielisiä lisäsääntöjä, jos kotikulman kauppiailta löytyy.

Ultima[®] Underworld[™] The Stygian Abyss

●● Kuten muistamme, Avatarin ansiosta Britanniaan ilmestyi uusi saari, Avatarin saari, jonka kuuluisia nähtävyyksiä on muun muassa Stygian kuilu. Tähän kuiluun perusti sir Cabirus siirtokuntia elämään rauhassa keskenään Hyveitä vaalien. Siellä kulki peikko käsi kädessä ritarin kanssa, ja kääpiö ja goblin kertoivat kaskuja toisilleen.

Virtuaalifantasia mestarinäyte

Perinteisesti Avatar siirtyi aluksi meidän maailmastaamme Britanniaan, vain joutuakseen heti syytetyksi paroni Almrin tyttären ryöstöstä. Paroni työntää pelaajan Stygian kuiluun ja ilman hänen tyttärtään takaisin ei ole tulemistakaan, kuulemma.

Abyssissa paljastuu karu totuus: Sir Cabiruksen kuoltua ovat siirtokunnat rappeutuneet ja yleinen toivottomuus on vallannut Abyssin asukkaat. Pikkuhiljaa alkaa myös käydä ilmi, että pelissä on suuremmat panokset kuin yksin kidnappattu nainen...

Mikä hieno maailma!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss muistuttaa kyllä ulkoisesti veljiään Eye of the Beholderia ja Dungeon Masteria, mutta kun peli alkaa illuusio häviää.

Maailmassa liikkuminen muistuttaa huomattavasti Freescape-pelejä siinä, että se on täysin vapaata. Tätähän kokeiltiin myös Let The Sleeping Liessä ja Corporationissa, jossa tulos on ergonomistin painajainen. Stygian

Abyss sen sijaan selviää puhtain paperein, sillä liikkuminen sujuu ketterästi ja ergonomisesti, tosin pikku harjoittelun jälkeen.

Silminnähdenkin suurin poikkeus näihin kahteen esi-isään on piirteettömän vektorigrafiikan korvaaminen spritepohjaisilla elementeillä, jotka kuitenkin käyttäytyvät kuten vektorigrafiikka. Detaljitasoa pienennettäessä korvataan spritegrafiikkaa vektoreilla, joten mininidetaljeilla U UW näyttää kehnolta Freescape-peliltä.

Totutun tasaisuuden asemesta käytävät nousevat, laskevat ja polveilevat. Lisäksi Abyss on täynnä jokia, putouksia, kielekkeitä ja saaria, muun muassa. Veteen mennessä näkymä muuttuu tosi sammakkoperspektiiviin ja ruutu keinuu ikään kuin todella uisi. Myös levitoidessa tunne tosiaan on kuin kelluisi ilmassa. Lentämäänkin pääsee, mutta ei vielä minun tasoillani.

Mainiosti valokin näyttelee taas tärkeää osaa, joskaan sen totaalinen puuttuminen ei ai-

heuta säkkipimeyttä. Kokonaisvaikutus on uskomattoman luonnonmukainen: pelaajaparka todella tuntee olevansa ruudun tuolla puolen.

Tasoa on vain kahdeksan, mutta käytävien yhteispituus on yli 40 kilometriä!

Paukkumaissia ja kalannarraamista

Meillä on siis hieno ja uskottava vaihtoehtomaailma, mutta mitä siellä pystyy tekemään? Vaikka



Liikkuminen sujuu portaatto-
masti kävelystä juoksuun, ja jos
edessä on kuilu voi sen yli (yrit-
tää) hypätä. Liikkuminen käy
myös takaperin, kannoillaan voi
kääntyä, vetäytymisen sujuu,
samoin sivuttain liikkuminen ja
vinosti kiertäen eteenpäin.
Kääntyminen onnistuu suht' ket-
terästi ja pikakäännösikonitkin
löytyvät. Kaikki tämä pienellä
harjoittelulla suoraan näkökent-
täruudussa. Poikkeuksen muo-
dostaa ylös- ja alas-kuikuilu, joi-
hin vaaditaan näppäimistön
apua. Toimi Kankaanniemi var-
maan on jo UUV:n onnellinen
omistaja, sillä pikkaisen taiko-
malla voi nousta taivasiin levi-
toimalla, lentämällä ja voipa jo-
pa kävellä vetten päällä. Create
Food -loitsu saattaa tuottaa tu-
loksiksi viisi leipää ja kaksi ka-
laa.

Tavaroiden käytössä on varmasti enemmän kuin tiedäkään: onkia voi itse valmistaa, samannäköiset sienet vaikuttavatkin eri tavalla ja kaikkea muuta ihmeellistä. Lähin vertailukohde on iki-ihana NetHack. Vinkkejä vastaanotetaan kiitollisuudella.

Taian riemua

Abyssissa vallitsee muusta Britanniaista poikkeava taikasysteemi sen omalaatuisten luonteen takia. Erilaisia ainesosia ja la-
muut Ultimat ei tarvitse keräillä, sillä taikomiseen vaaditaan riimupussi ja riimukiviä. Vähän dungeonmasterimaisesti loitsu muodostetaan näiden riimuki-



Hopeataimi takaa paluun elämään, joskin kokemuspisteet tippuvat rajusti.



Hyvästi kynä ja paperi, Underworldin automaattikartta on Vuoden innovaatio.

Riimukiviä löytyy sieltä sun täältä ja varsinkin vaikeasti saatavutettavista paikoista. Taianheittoa säätelevät heittäjän taso ja mana. Taijat ovat huomattavasti mielekkäämpiä ja mielikuvitusrikkaampia kuin muissa peleissä yhteensä (ja niitä on enemmän kuin manuaali antaa ymmärtää).

Hirviöt ja taistelu

Ennen kuin siirrymme kaikkia kiinnostavaan taisteluun, luokaamme katsaus Stygyian kuilua asuttaviin hirviöihin.

Hirviöt on tehty kautta linjan spritegraafiikalla, jolloin ne wingcommandermaisesti lähi-
kosketuksessa muuttuvat legoista rakennettujen näköisiksi. Vastapainona ne on todella erinomaisesti animoitu aina kasvojen ilmeitä myöten. Esimerkiksi

miekkää heiluttava goblin elehti aivan eri tavalla kuin linkoa käyttälevä, ja tuloksena on ehkä luonnollisimman tuntuinen mörkökaarti kautta pelien. Tätä tukee vielä hirviöiden hämäävän luonnollinen käyttäytyminen: valmistauduin kaikessa rauhassa rikkittämään yläpuolellani pyöriskelevää luurankoa, kun se täysin yllättäen veti itsensä kyykkyyn, ponnisti ja hyppäsi päälleni. Oli liki, etten kaatunut tuolilta.

Ja näitä hirviöitä sitten teillailaan tyydyttävimmällä taistelulutiinilla ikuisuuksiin. Leikitään, että käytössä on miekka. Kun taistelumoodi kytketään päälle, liukuu ruudun alaosa esiin miekan kärki. Oikealla hiirenappulalla kerätään huitaisuun voimaa, napista irrotus tuo taas hienosti animoidun iskun, jonka muoto riippuu siitä, missä hiiren

Osuman saaneesta hirviöstä purskahtaa verta ja kun kuolema tulee, jää lattialle verilammikko (ruumis pääsääntöisesti häviää, näkyviin jäävät ruumit ovat yleensä syötäviä). Hirviön osuessa pelaajaan keikahtaa ruutu varsin realistisen tuntuisesti. Lopputulos muistuttaa huomattavasti ihan oikeaa taistelua, ei "Hellhound hits Sir BlahBlah for 4 points" -tyyppistä tekstikamppailua, ja saa EOB/DM-tyyppisenkin toimintataistelun näyttämään aikansa eläneeltä.

Ystävät hvvät!

Kaikki mikä liikkuu ei ole vihamielistä. Sir Cabiruksen siirtokuntien rippeet ovat vielä jäljellä, ja heidän kanssaan voi keskustella ja käydä kauppaakin.

Keskustelu on valikkopohjais-
ta, mutta sikäli nokkelasti laadi-
tu, ettei sitä välttämättä huomaa.
Kannattaa pitää varansa, ettei
esimerkiksi peikkopäällikön ky-
syessä asiaa kursori lipsahda "I
am searching for trolls to kill" -
option, mikä aiheuttaa tiettyä
hämminkiä.

Ensimmäistä kertaa 3D-roolipelien historiassa nämä tietokoneen ohjastamat henkilöt tuntuivat jopa asuvan pelissä. Asumuksista löytyy leirinuoitioita, makuusijoja ja jopa vesiklosetteja (nämä pienet koppperot, joissa pikku pikku vesiallas ja jakkara reunalla).

Ja sokerina pohjalla: kartoit-
tuksen kynällä ja paperilla voi
unohtaa. Kokonaan. Underworl-
din kartta paitsi päivittää itseään
myös antaa mahdollisuuden kir-
joittaa siihen vapaamuotoisia
huomautuksia a la "Tanne jai
ovi" tai raapustaa reunat täyteen
huomautuksia. Ette meinaan us-
ko kuinka kätevää se on!

Minä itse

Aina väitetään, että tietokoneroolipelit eivät koskaan voi tarjota samaa kuin ihmisten kesken pelattavat, aidot roolipelit. Onhan se niinkin, mutta Ultima Underworld pääsee vähintäänkin samoihin.

Normaalistihan tietokoneroolipelissä ei pahemmin tule sa-

Ultima[®] Underworld[™] The Stygian Abyss

maistuttua sankariinsa tai sankareihinsa. Underworldissa se on ehdoton pakko. Ensinnäkin sinä olet yksin: ei mitään kolmen-seitsemän hengen ryhmää, vain yksi vaivainen mies (tai nainen).

Ja toiseksi... Otetaan esimerkiksi taikurini Nik The Black: mahtava maagi, manaa vaikka muille jakaa ja taistelijana varsin näppärä. Mutta Nik on myös heikko ja kömpelö eikä osaa kuin auttavasti tiettyjä taitoja. Joten jos en tiedosta olevani rui-pelo velho, turpiin tulee niin että rytisee. Mahtavalla Conanilla, joka on yhdenmiehen lihamylly, muttei osaa taikoa kuin vähän valoa, onkin sitten aivan eri ongelmat.

Melkoinen lista erilaisia kykyjä aiheuttaa sen, että eri luokan hahmot ovat kuin eri luokkaa. Ranger saattaa olla nokkela jäljittäjä, Tinker jopa osaa ihan itse korjata aseensa ja haarniskansa.

Hahmon noustessa tasoissa voi ankheilla meditoimalla kohottaa kykyjään sopivalla mant-

ralla. Manuaali kertoo kolme yleismantraa, joilla kohoavat sattumanvaraiset taika-, taistelu- ja yleiskyvyt. Pelin edistytessä selviää yhä useampi erikois-mantra, joilla voi kohottaa reippaasti yhtä kykyä. Ultimassa on käytössä negatiiviset kokemuspisteet: varasta, tapa ystävällisiä olentoja tms. niin kokemuspisteet tippuvat, ja ilman varoitusta vielä. Hahmon kehitys muuten pysähtyy tasolle 16, noin 9000+ kokemuspisteen jälkeen.

Mutta miten nostaa ominaisuuksiaan? Olenko tuomittu 14 pisteen voimakkuuteen loppu(peli)elämäkseni? Tietäminä mukaan näin on, valitettavasti. Kyllä ominaisuudet olisivat edes vähän saaneet nousta. (Jos joku löytää keinon kohottaa ominaisuuksia, bonuspalkinto on hänen).

Ultima-tyylisesti kuollut pelaaja herätetään henkin, mikäli hän on muistanut istuttaa Hopeataimen. Turha pelätä, ei se peliä olennaisesti helpota. Laiskurit

voivat muuten valita EASY-tason, jolloin alter ego kärsii vähemmän ja hirviöt ovat heikompia.

Käytännössä siis roolihahmosi tiputetaan toimivaan maailmaan, sinusta on kiinni miten hänen käy. Sinä et enää pelaa, sinä astut ruudun tuolle puolen ja asut siellä.

Cogito, ergo sum

Vihdoinkin pääsen sanomaan sanat, joita en uskonut lausuvani: "Dungeon Master on kohdannut voittajansa." Ultima Underworldsin "olen siellä ihan itse" -filisi on koettava, että sen usko.

Grafiikka ei välttämättä liikkumattomissa valokuvista väräytä, mutta livenä se toimii erittäin tehokkaasti. Musiikki on varsin miellyttävää ja vaihtuu aina tilanteen mukaan a la Wing C. Efektipuoli valitettavasti on varsin mitään sanomatonta ja olisi pikkuhiljaa kiva, että samplattujen efektien käyttö Amigan tyyliin leviäisi PC-pelimaailmaan. Sinänsä Soundblaster-äännet ovat normaalia PC-tasoa.

Kuten tavallista mikään ei ole

ilmaista. Kiintolevyltä häviää tilaa 8-13 megatavua, ja muistisekä kovovaatimukset antavat pohjakoneeksi sellaisen 386SX-tason masiinan. 25 Mhz:n 386:lla pelaaminen sujuu ihan OK, kunhan tiputtaa yhden detaljitason. EMS-muistia vaaditaan 2 megatavua.

Ultima Underworldin ensimmäinen osa on niihin huima kokemus ja mukaansa tempaava peli, että en keksi oikeastaan mitään sanottavaa, joka sitä kuvastaisi. Tai..äh, ei sekään.

Nnirvi

Origin Systems

450,-

Testattu: 386/25 MHz

Näyttö: VGA

Ääni: AdLib/

Soundblaster

Ohjaus: N/H

Levy: 3/5/H



Tämä komea peikko muuttuu legoiseksi liian liki mentäessä.

Toteutus

Bittikartta- ja vektorigrafiikan sekoitus toimii uskomattoman hyvin, ja niin toimii kaikki muukin ääniefektejä lukuunottamatta.

Kynnys

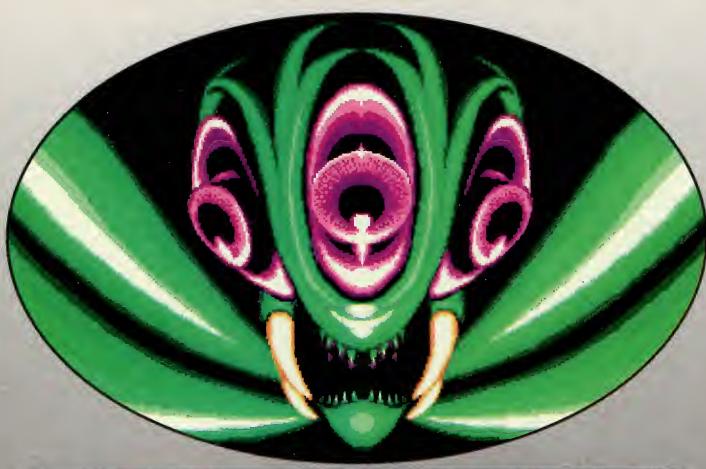
Pienen harjoittelun jälkeen käyttöliittymää ei toiseen vaihtaisi. Abyssin tarvitaan keskustelujen ymmärtämiseen.

Yhteenveto

Luolankomppaajan villimpien haaveiden ja toiveiden bitiksiälyminen. Abyssin vangiksi jää muutenkin kuin pelissä.



98



SPACEGUN

Muukalais- vihaa tähdissä

●● Vuonna 2039 ihmiskunta aloitti ulkoavaruuden tutkimuksen. Ja törmäsi vähemmän sosiaaliseen elämänmuotoon, joka sitten valloitti tutkimusaluksen. Niinpä tietysti.



Space Gun on, lyhyesti ja ytimekkäästi, Operation Wolf avaruudessa. Tarkoituksena on pelastaa panttivangit avaruushirviöiden valtaamasta aluksesta ja tietysti räjäyttää kaikki liikkuva, sanotaan vaikka tuusan nuuskaksi, minkä jälkeen siirrytään planeetan pinnalle ja meno jatkuu. Ampumisen sujuu läjäyttämällä tähtiä hirviön päälle ja painelemalla nappulaa kunnes kohde leviää pitkin lattiaa. Käytävillä tulee vastaan muun muassa monikätsiä hirviöitä, joilta muuten saa ammuttua kätöset irti, pienempiä kiusankappaleita ja aivan oikein, valtavista loppuhirviöistä täytyy myös tehdä entisiä.

Seinillä vilkkuvista objekteista saa ampumalla tarvittavia lisäaseita, kuten liekinheitimen, kranaatteja, miekan ja jääpyssykän sekä taisteluhaarniskan ja kaksi eritehoista energianpalautinta. Panttivangeja vapautetaan ampumalla sellin ovia, mutta sormi kurissa sen jälkeen tai panttivangin vapaus on lyhytikäistä.

Grafiikasta ei voi ruusuja ja

kaa. Kuusitoista väreä on näytössä/käytössä, ja muutamasta seikasta voi päätellä ensimmäisen Space Gunin syntyneen ST:ssä. Grafiikka on aivan turhan valjun näköistä ja esimerkiksi hirviön kuollessa lentävät löntit ihmetyttivät. Ensimmäisenä nähtiin niitä jonkinlaiseksi aseeksi, kunnes keksittiin että nehan ovat niitä Tuusan Nuuskia. On sitä 16 värillä on ennenkin tehty näyttäviä ruutuja kun on grafiikka hallussa. Luojan kiitos ääniefekteissä on tyydyttävää rytinää.

Peli sujuu joystickilla (sujuu ja

sujuu), hiirellä ja mielenkiintoisesti Trojan Light Phaser -valopistoolilla, mikäli sellainen sattuu jostain löytymään. Pelattavuus on kohdallaan lukuunottamatta hirviöiden liiallista kestävyttä, joka syö massatuhoon viehätystä osan.

Sinänsä Space Gun tuli hyvään rakoon: vähän silmiä siristämällä ja mielikuvitusta terästä-mällä sai tapettavan materiaalin näyttämään vaikka pankkivaltuusmiehiltä ja niin sanotuilta "kansanedustajilta". Punaisen usvan läpi ammuin lyijyraipaluoteja peruskorkeineen, ammuin... ammuin ja ammuin, kunnes niljakkaiden avaruushirviöiden lähetystö saapui UFOlla takapihalle ja pyysi lopettamaan loukkaukset. Suostuin, ja he kuolivat onnellisina, omina itsinään.

Space Gun on siis uusi versio aikoinaan erittäin suositusta pelistä eikä itse asiassa tarjoa mitään uutta. No jaa, joissain kohdissa voi valita kahdesta etenemissuunnasta, joten pientä edistystä on tapahtunut.

Nirvi



Ocean
Amiga, ST, C64
320,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Ihan pelattava, joskin graafisesti keskinkertainen Operation Wolf -viritys. Hyvät ääniefektit.

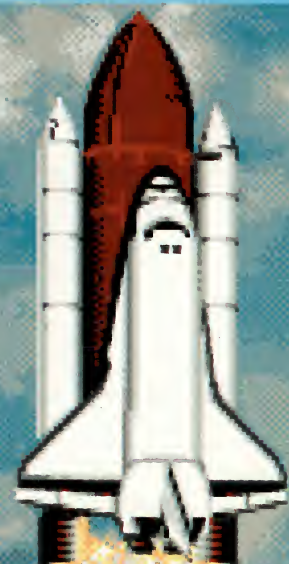
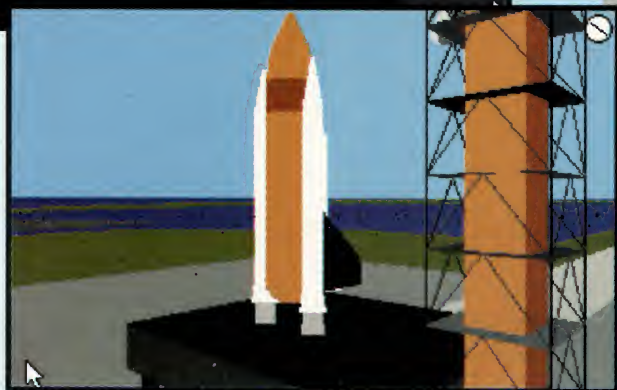
Kynnys

Kahden napin painallukseen pystyy jokainen.

Yhteenveto

Turhan tuntuinen kolikkokäännös, joskin raa'an toiminnan ja välittömän väkivallan ystävät saanevat siitä tehoa irti.



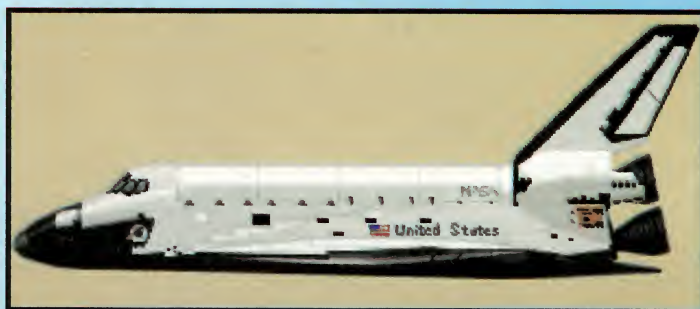


Avaruusseikkailu 1992

Avaruussukkulan kehittäminen oli melkoinen edistysaskel avaruuden valloitukselle. Massiiviset huippukalliit kertakäyttöiset kantoraketit jäivät historiaan sukkulan tiputtaessa yhden lennon kustannukset kymmenesosaan aikaisemmasta.

Sukkula käyttää nousuvaiheessa omien moottoreidensa lisäksi kahta apurakettia, jotka irrotuksen jälkeen palaavat laskuvarjoilla maahan ja ovat käytettävissä uudelleen. Ulkoinen polttoainetankki sen sijaan hylätään avaruuteen.

Kiitoradalle päästyään sukkula voi liikkua omin voimin. Rahtitilassa on robottikäsi, jolla voi esimerkiksi kaapata satelliitteja korjaukseen. Mikäli astronautit joutuvat avaruuteen, he voivat pukea selkäänsä MMU:n, karkeasti suomennettuna raketitirepun. Tehtävän jälkeen sukkula palaa Maahan kuin liitotokone ja on pian taas uudelleen käytettävissä. Ja mainittakoon taas kerran, että ensimmäinen sukkula oli Enterprise, jonka nimen se sai massiivisen



kirjekampanjan jälkeen. Esikuvahan on eräs Constitution-luokan tähtialus.

Tästä kiintoisasta aiheesta on ennenkin tehty pelejä, mutta Virginin Shuttle poikkeaa entistä kuin Flight Simulator IV Afterburnerista.

Tekniikan miehille

Shuttle lyö vallitsevan maailmanennätyksen käytettävissä olevien nippeleiden määrässä. Pelin mukana tulee Hesarin aukeaman kokoinen juliste, jossa on sukkulan mittaristo. Pienenä puolella. Aika masentavaa, suoraan sanoen.

Heti kättelyssä Shuttlen naimikkapaljous luo massiivisen avuttomuuden tunteen, jota käsikirjan selailu vahvistaa. Ei ve-

tistellyllä kuitenkaan mitään opita, joten ohjaamoon ja lähtölaskeenta käyntiin.

Kierros vielä ja sitten lasku

Shuttle alkaa rattoisasti sukkulan laskeutumisella 747:n selästä kiitoradalle. Laskeutuminenhan on, kuten tiedetään, lentosimulaattoreiden hauskin, vaivattomin ja helpoin osuus. Ja Shuttlelessa yritetään laskeutua lehmän lento-ominaisuuksilla varustetulla liitokoneella, eli jollei ensi yritys onnistu niin toista ei tule. Katalinta kaikessa on se, että aidossa sukkulassa on automaattinen TACAN-laskeutumisjärjestelmä, joka sievästi sijoittaa sukkulan kiitoradalle ilman että astronauttien tarvitsee tehdä mitään.

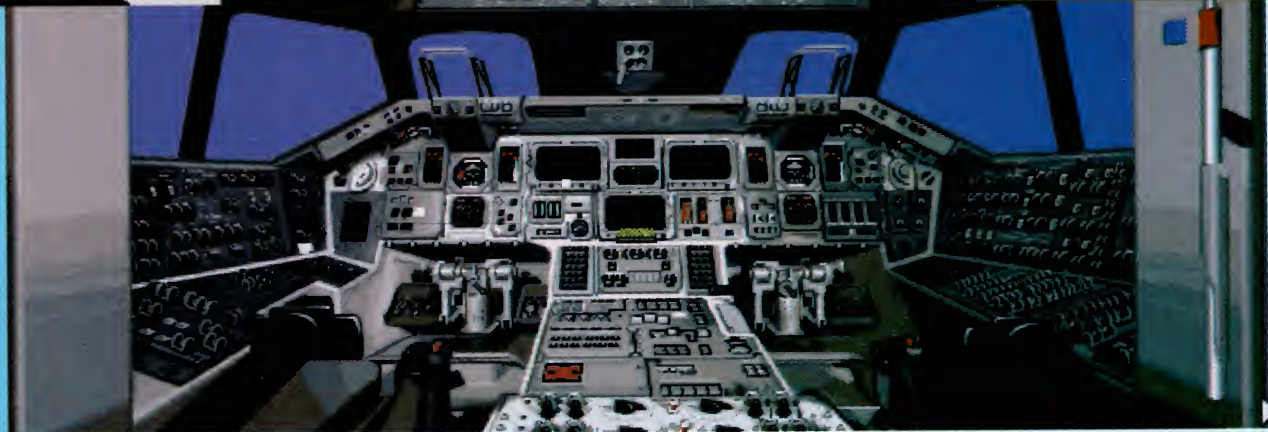
Simusta se on jätetty tarkoituksella pois.

Mutta aikanaan sukkula osuu kiitoradalle yhtenä kappaleena (enemmän tai vähemmän, NASA olisi antanut kenkää minun suorituksistani) ja seuraavaksi kokeillaan kun sukkula laukaitaan kiitoradalle ja kierretään vähän maailmoo. Tietokoneen avustuksella tähän pystyy jokainen, mutta sitten siivilöidään räppänautit astronauteista. Ohjelmanumerona on paluu ilma-kehään, minkä jälkeen säännömukaisesti missataan kiitorata ja kuollaan, sillä tällä kertaa nokkaa ei ole asetettu oikeaan suuntaan.

Realismista kertoo sekin, että jos ei koske ajallisuusnapuloihin, jo pelkästään sukkulan kuljetus laukaisupaikalle kestää useita tunteja. Shuttle on vaikeudestaan huolimatta todella viehättävä peli ja jostain kummasta syystä kutittaa mielikuvitusta enemmän kuin normaali lentosimulaattori, vaikka ohjukset eivät sinkoilekaan. Sukkulan operointi avaruudessa on jotenkin herkin kaunista, oudot nippelet vetoavat hitech-henkeen ja paluu takaisin maahan on suoraan sanoen samperin, himputin ja penteleen jännää. Näiden es-



Kaikki nämä
ihanat namikat
(plus useat
muut) odottavat
näpeltäjiään.



teettisten arvojen vuoksi ei pyy-
he lennä kehään vaikeuden ta-
kia.

Komeaa katseltavaa

Shuttle on toteutettu erinomai-
sella vektorigrafiikalla, kuinkas
muuten, ja kyllä Vektor Grap-
hics sitä osaa vääntää. Grafiikan
erikoisuutena ovat pyöreät ob-
jektit ja pikkuhienoutena tähti-
taivas, kuten myös maapallokin,
ovat autenttisia. Shuttlen detali-
säättöjen avulla pelaaminen on-
nistuu jo 286-luokan koneilla-
kin. Ääniefektipuoli on vaimeaa.
Ergonomisesti tarkastellen näp-
päämistö ei reagoi turhan her-
kästi ja melkoinen latailu kiinto-
levyltä (ja oudon hidas sellai-
nen) antaa aiheita suhtautua va-
rauksellisesti korppujen varassa
operoiviin ST/Amiga-käännök-
siin.

Näihin kuuluisiin mittareihin,
samoin kuin muihinkin vaaditta-
viin toimintoihin, pääsee varsin
mukavasti käsiksi menun kaut-
ta, ja muistihirviöt voivat opetel-
la kaikki useamman kymmentä
näppäinlyhennettä.

Tehtäviä on 12, aina pro-
tosukkula Enterprisesin laskeutu-
misharjoituksesta salaisiin SDI-
projekteihin. Sukkulan operoin-

tia on helpotettu vaihtelevalla
tuella, joka alkaa lähes täydestä
tietokoneavusta aina täysin ma-
nuaaliseen kontrolliin.

Täydellä tietokonetuella vään-
nettävä näppäin haetaan auto-
maattisesti ja merkitään punai-
sella reunuksella, tietokoneen
lisäksi huolehtiessa 90 prosen-
tista toimenpiteistä. Teleprintte-
riuudussa näkyy vielä tarkem-
paa tekstiä, mikäli aikaa riittää
sen esiinkalastamiseen. Ja kun
osaat lentää Shuttlea täydellä
manuaalikontrollilla, voitkin sa-
man tien soittaa NASAan. Am-
mattitaitoisista astronauteista on
aina pulaa.

Mukana oleva 150-sivuinen
manuaali on huisin kivaa luetta-
vaa ja saa Microprosen manusk-
kat tuntumaan Jerry Cottoneilta.
Ihania lyhenteitä ponnahtelee
joka puolelta. Pikku laina: "Mie-
histö aloittaa ensimmäisen
OMS-jakson eli OMS-1:n. Paneel-
issa F6/8 ADI-ATT -namsikat
asetetaan INRTL-asentoon, jon-
ka jälkeen miehistö tarkistaa et-
tä DAP-kytkin paneelissa C3 on
asennossa AUTO. Lopuksi mie-
histö syöttää tietokoneeseen oh-
jeen ITEM 27 EXEC. OMS-1 lo-
petetetaan vajaassa kahdessa
minuutissa, aikaan T+12:24:00."
Sääli, etteivät lyhenteisiin innos-

tuneet manuskantekijät ole saa-
neet mukaan osuutta, jossa rau-
talangasta väännettäisiin tarpeel-
liset toimenpiteet esimerkiksi il-
makehään paluun osalta. Ma-
nuaalissa on kyllä isku-iskulta-
selostus, jossa tuikitärkeitä toi-
menpiteet hukuvat nippelitie-
don sekaan.

Simulaattorina Shuttle on silk-
kaa kärkepäättä ja tiukka esitys,
mutta vaati yli-inhimillistä kärsi-
vällisyyttä ennen kuin nautintoa
alkaa irrota. Normaali pelimies
tuskin pääsee ensimmäisiä teh-
täviä pitemmälle, mutta jos aihe-
piiri kiinnostaa eikä pelkää hi-
keä, verta ja taistelua niin suk-
kulana kauppaan.

Nnirvi

Virgin Games
590,-
PC (ST, Amiga tulossa)
Näyttö:E/V (16)
Ääni:AdLib/Roland
Ohjaus:H/N/J
Levy:3/5/H
Testattu:386/
VGA

Toteutus

Näppäämistön tahmeutta
lukuunottamatta
ensiluokkaista jälkeä.
Vektorigrafiikka on
erinomaista, mutta
ääniefektit varsin
ponnettomia.

Kynns

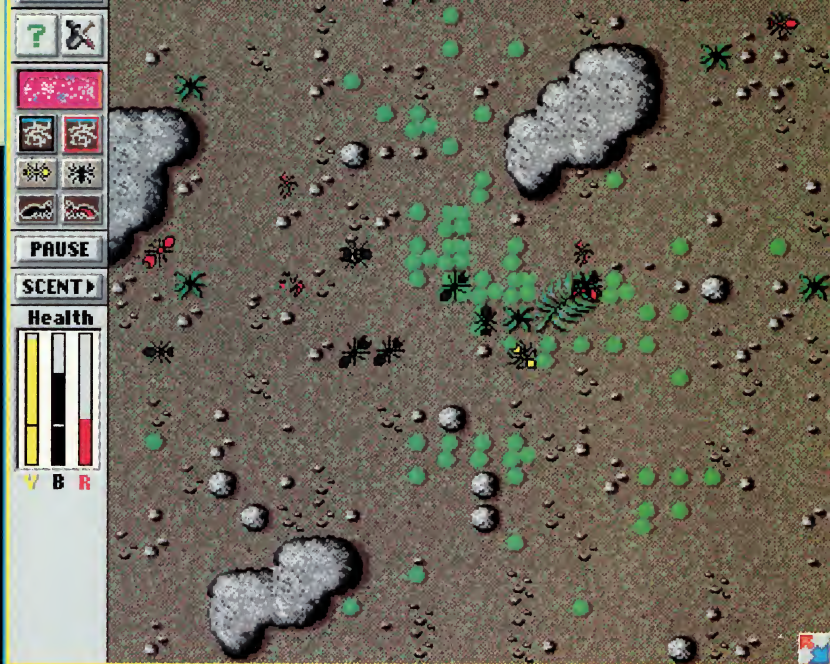
Shuttle vaati manuaalin
sisäistämisen, ja huolimatta
erilaisista Help-moodeista se
on sikavaikaa.
Rautalankaopasta olisi
kaivattu.

Yhteenveto

Shuttle on huolellisesti tehty
pikkutarkka simulaattori
kiinnostavasta aiheesta. Mikäli
vaikaste ei pelota ja
aihepiiri kiinnostaa, huvia
riittää pitkään. Laadusta sen
verran että kyllä se
bonushintaa vastaa.



Murkkuikäisille



Murkkuna jälleen! Hormoonit jyläävät ja kitiini kasvaa! Bailaamisen asemasta elämä kuitenkin koostuu ruoan hankinnasta, pesän rakentamisesta ja laiskana kotona makaavan, lapsia suoltavan Kuningattaren huoltamisesta. Paineita sentään pääsee purkamaan tappelemalla eriväristen murkkujen kanssa. Niinhän se on muurahaisen elämä kuin keski-ikäisen miehen päiväkirjasta. Tai itse asiassa naisen, sillä muurahaisyhteiskunnassa naiset tekevät työt, miehet vain syövät ja parittelevat. Joskin ne kyllä sitten tapetaankin.

Maxis on taas kantanut kortensa kekoon ja tehnyt SimAntin, ohjelman (tai "ohjelmalelun", niinkuin firma toteaa), joka antaa mahdollisuuden samaistua muurahaisiin, luterilaisen maailmankatsomuksen vankeimpiin edustajiin.

Muurahaisia on viittä versiota: sotilaat, työläiset, kuningatar, kuhnurit sekä kuningattaren ja kuhnurin yhteistyön tuloksena syntyvät rakkauden hedelmät eli munat/toukat. Työläiset hoitavat pesän laajentamisen, lastenhoidon ja ruoanhankinnan. Sotilaat osallistuvat tähän, mutta pääfunktio on kuitenkin muiden muurahaisten terminointi. Kuningatar huolehtii jatkuvasta populaatiolisäyksestä.

Muurahaisyhteiskunta on varsin järjestäytynyt, mutta miten nämä pikkuhuonteiset keskustelevat? Hajuhormoneilla tietysti.



Yhdellä hajulla merkitään pesä, toisella reitti ruoan luo ja kolmas on hälytyshormoni, joka saa muurahaiset toistensa tai muiden eliömuotojen kurkkuun. Siinäpä tarvittava kommunikaatio. Joukkovoimaa SimAntissa saa rekrytoimalla kaverimuurahaisia, jolloin nämä suurena laumana seuraavat johtajaansa vaikka tappomatkalle naapuripesään.

Piha kätkee myös vaaroja: hämähäkki vaeltelee murkkuja syömässä, ansakuoppiensa pohjalla muurahaisleijonat vaanivat onnettomia kitiinikuoria ja saatapa sadekin hukuttaa pesän. Lähes uskonnollista kauhua muurahaisissa herättäviä katastrofeja ovat massatuho aiheuttavat Jalka, Ruohonleikkuri ja Hyönteismyrkky.

Pelimooodeja on neljä: kädestä pitäen pelaamaan opettava opetus-peli, nopea peli, jossa kamppaillaan yhden sektorin hallinnasta sekä täysi peli, jossa

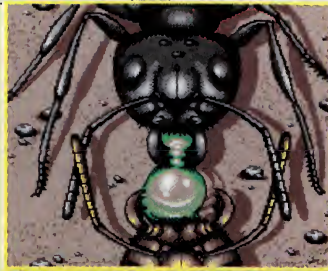
kamppaillaan koko takapihasta ja talosta. Lisänä on vielä kokeilupeli, jossa poikkeuksellisesti leikitään ihmistä ja kiusataan muurahaisia vaikka hyönteismyrkkyllä ja sokkeloiden rakentelulla.

Pelin rakenne noudattaa tuttua Maxisin Sim-kaavaa. Iso karttanäyttö, joka SimAntissa näyttää sektorin (tai pihan), sopii yleiskuvan saamiseen. Editointikartalla tapahtuu varsinainen työ. Näistä kartoista on myös sivulta kuvatut pesäversiot. Lisänä tietysti vielä erilaisia säädinnäyttöjä ja historioikeja sekä muurahaistietokanta. Grafiikka tukee 640 x 480 -Super-VGA-tilaa 16 värillä, mikä on kieltämättä näyttävää joskin koneelle raskasta.

Voi voi, SimAntin mahdollisuudet on kovin äkkiä käytetty loppuun ja peli alkaa toistaa itseään. Itse pääsin täyden pelin läpi ensi yrittämällä, eikä sen jälkeen enää hirveästi tee mieli peliä käynnistää. Muurahaiset ovat kieltämättä yksioikoisia olioita, mutta vaihtelua peliin olisi saanut vaikka hämähäkkien invasiolla tai mutantti-huippuälykkäillä muurahaisilla. Melkoinen töppi on kaksinpeluumahdollisuuden puuttuminen.

Manuaali ansaitsee kunniamaininnan kootessaan yksiin kansiin hyödyllistä ja hyödytöntä tietoa kuusijalkaisista ahtaajista. Vai on Aulis Sallinen säveltänyt ainoan muurahaisaiheisen teoksen (Ant Music)?

SimAnt on opetuspelinä oiva, tietokonepelinä ei. Tuskinpa yk-

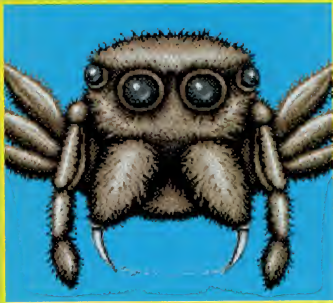


Your ant has been killed



You have been reborn!





sikään koulu silti on valmis pannotamaan näin paljon, jotta muurahaiset tulisivat tutuiksi.

Nnirvi

Maxis Software
(Ocean)
450,-
Testattu:386/VGA
Näyttö: H/EGA(640x
350)v, mv/VGA(640x
480)v, mv
Ääni:AdLib/Sound-
blaster/Covox/DAC/
Roland
Ohjaus:N/H
Levy:3/5/H

Toteutus

Terävä 640 x 480 -VGA-grafiikka on miellyttävää, ja muurahaiset näyttävät varsin aidoilta. PC-piippiänet raastavat korvaa.

Kynnys

Pelaaja opetetaan kädestä pitäen hallitsemaan peliä. Perusenglanti vaaditaan (niin kuin aina).

Yhteenveto

Lähinnä elektronisesti toteutettu muurahaisfarmi, peliksi liian nopeasti yksitoikkoiseksi muuttuva.

80

Ork



Örkin taistelutesti

Kapteeni Ku-Kabulilla on edessään taistelu elämästä ja kuolemasta. Planeetta Ixionin pinnalla odottaa ankara testi, jonka tarkoituksena on selvittää, onko sarvipäisestä otuksesta ainesta joukkojen komentajaksi vai passitetaanko hänet maitojunalla kotiin, toisin sanoen viskataan tukialuksesta kylmään avaruuteen.

Sankarina on eräänlainen hyppyrötan ja punaisen pikkupirun risteytys, joka poukkoilee tasajalkaa räiskytellen laserkanuunoillaan. Tai oikeastaan kyseessä on pari rupuista konekivääriä, vaikka pakkauksen takakansi yrittääkin muuta väittää. Erikoisvarusteisiin kuuluu lisäksi rakettireppu, johon on löydetty polttoainetta ja jota voi käyttää vain laskualustoilta käsin.

Pohjimmiltaan Ork on siis perin tavanomainen hyppely- ja ammuskelupeli höysteenä pienet ongelmat, jotka tosin eivät kummemmin älyä vaadi, vaan ovat lähinnä esineiden kanniskelua paikasta toiseen. Esimerkiksi tien avaamiseksi on löydetty avain, kristallipallo tai rahaa lahjukseksi. Sinne tänne on siroteltu päätteitä, joista saa paljon mielenkiintoisia optioita käyttöönsä, kuten ympäristön skannaamisen ja jopa pelitilanteen tallentamisen, mutta ne eivät toimi ohjekirjan väittämällä tavalla. Oikea tapa on painaa fureä ja vääntää tikkua alaspäin.

Orkista löytää välittömästi kaikki Psygnosiksen tunnusmerkit. Hillitysti värjätty maisema on täynnä unenomaisesti vään-



tyneitä muotoja, ilmassa liihottaa kittiisiä ja luisia hirviöitä, pylväitä kapuaa shurikeneita heitteleviä eläviä, tien tukkeena saattaa olla näyttävä lohhari, jota lyhennetään pään mitalta ynnä muuta semmoista. Tottakai maasto myös vierii pehmeästi päällekkäisinä kerroksina, joita tällä kertaa ei olekaan kaksi vaan peräti kolme. Melkoinen taidonnäyte, sillä Amigassa on sisäänrakennettuna vain kahden kerroksen vieritys.

Heikoin lenkki onkin itse peli, sillä se muuttuu liian nopeasti turhauttavaksi. Yksi hankaloittava tekijä on se, että veijaria on vaikea saada loikkaamaan halumallaan tavalla, hyppy kun jää helposti vajaaksi tai menee pitkäksi. Toinen seikka on valonnopeudella parveilevat hirviöt. Mitä tehdä, kun lentoalustan päällä vipeltää mörkölauma jatkuvana vuona? Jotenkin pelistä heti huomaa, onko sen nautittavuutta testattu hampaat irvessä vai onko möröt viskeltä vähän minne sattuu. Lievästi ärsyttävää on myös ammusten rajallinen määrä, joitain tasoja kun joutuu kelaamaan pitkäänkin ennen kuin edistystä on havaittavissa, ja mörköjä on tietysti rajaton määrä.

Mehevästi mossahtelevat äänet ja miellyttävä grafiikka yrittävät paikata pelattavuuden

puutteita siinä joten kuten onnistuen. Ork vaikuttaa omalatautuiselta ja omaperäiseltä, mutta jo lyhyt istunto paljastaa, että se on sittenkin liian tavanomaisia kaavoja noudattava toimintaseikkailu, ellei peräti vanhanlainen tekele, jos unohdetaan moderni ulkoasu.

Jukka Tapanimäki

Psygnosis
Amiga
320,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Vaikuttava ulkoasu, maukkaat tehosteet ja kohtalainen pelattavuus, jossa kuitenkin sorrutaan lievästi turhauttavuuteen.

Kynnys

Vaivattomasti omaksuttavaa jopa örkkiälokselle.

Yhteenveto

Ulkoisesti omalatautinen toimintaseikkailu/tuhoamis-peli, jossa on yritystä muttei liiemmästi omaperäisyyttä.

81

In the spring of 1995,



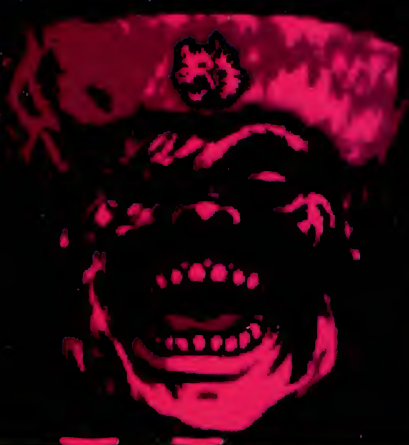
World War III erupted...



On July 9, 1997



The War went nuclear...



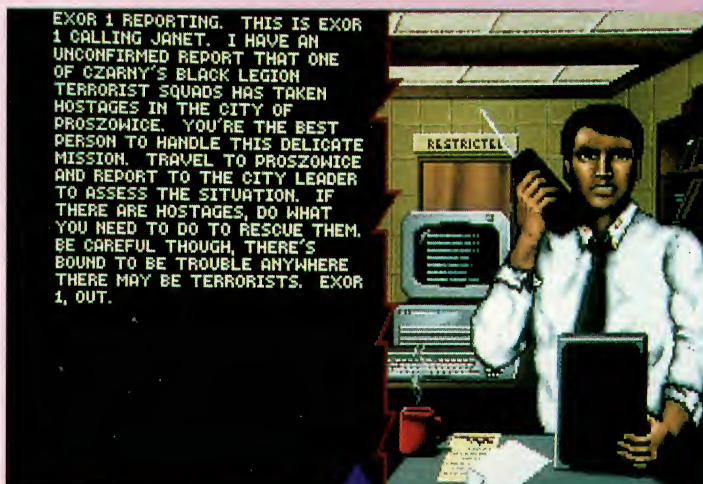
Pulassa Puolassa

Twilight 2000™

Vuonna 2000 sotaa on käyty jo useampi vuosi. Maailman talous on täysin romahtanut ja siviilitappiot ovat tautien sekä ruokapulnan seurauksena vieneet noin puolet koko väestöstä. Hallitukset ovat hajonneet, mutta, yllätys yllätys, sotilasliitot ovat yhä kasassa ja pitävät kiinni hallitustensa viimeisistä ohjeista.

Sodan päänäyttämöksi joutunut Puola on nuijittu radioaktiiviseksi soraläjäksi. Puolaan jääneet joukko-osastot ovat hajonneet ja eri valtioiden sotilaat muodostavat sekaosastoja pysyäkseen hengissä. Puolalaiset luulevat, että sota on heidän osaltaan ohi, mutta se on vasta alkamassa. Pohjois-Puolassa kerää kommunistifasisti paroni Czarny omaa armeijaansa vallatakseen koko maan sotilasjuntansa hallintaan, ja niinpä eräs sotaan väsynyt joukko-osasto yllättäen päättääkin ryhtyä parhaimpien puhdasotsaisten sankariperinteiden mukaan taisteluun paronin joukkoja vastaan.

●● Vuonna 1995 yhdistyneen Saksan ja Puolan väliset rajakiistat laajenivat vähitellen kaikkien sotien isotäti malli kolmoseksi Naton ja Varsovan liiton ryhdyttyä puolustamaan intressejään. Jo aiemmin syttynyt Neuvostoliiton ja Kiinan sota laajeni vähitellen ydinsodaksi. Varsovan liitto joutui ottamaan ydinaseet avuksi myös Puolassa, ja Nato vastasi iskuihin kärki kärjeltä.



Hyvät herrat ja naiset, Twilight 2000.

Lautaroolipelinä alunperin tunnetun Twilight 2000:n juoni saattaa kuulostaa hieman heppoiselta, mutta pelin toteutus on sitten sitäkin mielenkiintoisempi. Oikean tunnelman luomiseksi on pelin alkuun liitetty parin megan VGA-animaatio kolmannen maailmansodan syttymisestä ja muuttumisesta ydinsodaksi. Ohjuksia laukuvia hävittäjiä, maassa räjähteleviä tankkeja, ydinräjähdyskiihtymistä ja muuta kiehtovaa, WOW!

Työtä, työtä

Hienon esityksen jälkeen on edessä kuitenkin useita tunteja töitä ennen kuin itse peliin pääsee käsiksi. Pelaajan on luotava Twilight 2000 -roolipelin hahmonkehityssysteemillä itselleen parikymmentä sotamiestä ja -naista. Koska hahmot edustavat erilaisten sotilasyksiköiden henkiinjääneitä, kuuluu kaikkien koulutukseen ainakin yksi kausi armeijassa. Ammatteja ja kykyjä

on kymmeniä, mutta hyödyllisiä ovat oikeastaan vain lääkärit, mekaanikot ja tietysti eri tyyppiset sotilaat. Joukon tulisi olla mahdollisimman monipuolinen.

Hahmonkehityksen tarkkuutta kuvaa hyvin se, että kansallisuutta valittaessa on neuvostoliittolaisella valittavissa kaikki osatasavallat. (Mikä Neuvostoliitto? -toim. huom.) Hahmon kehityksen lopuksi käytetään hahmon kaikki rahat varusteiden ja aseiden ostoon. Kehitin on varsin nopea käyttää ja koska sillä tehdyt hahmot voi tulostaa paperille roolipelikäyttöön, on siitä varmasti hyötyä Twilightin pelaajille.



Abrams risteyksessä. Oikealta tulevalla on etukuolo-oikeus.

Mihin jäi roolipelaaminen?

Huolimatta juuristaan ja Marc Millerin laatimasta skenaariosta peli hylkää varsinaisen roolipelaamisen ja keskittyy taisteluun Twilight 2000:n säännöillä. Mystinen päämaja (Yhdysvaltain armeija?) antaa pelaajan palkkasoturijoukolla tehtäviä, jotka on yksi kerrallaan selvitettävä päätökseen eteenpäin. Pelaaja valitsee aluksi joukolle johtajan ja sen jälkeen kolme muuta joka tehtävän vaatimusten mukaan.

Ympäristön tutkiminen sekä yksikötason taistelu on kuvattu isometrisesti yläviistosta ja toteutettu aika kömpelösti. Mittakaava on valittu aivan väärin, sillä kerralla näkyvä alue on suunnilleen 10 x 10 metriä. Näyttöä on kiepautettu 45 astetta vasempaan, eli pohjoinen on vasemmassa ylänurkassa jne. Tämä aiheuttaa jatkuvasti eksymisiä naurettavan lyhyillä matkoilla, sillä kartalle suunnat on merkitty normaalisti. Rakennukset kannattaa heti kytkeä pois päältä, sillä ovet ovat säännönmukaisesti väärällä puolella. Talot ja muut isot esineet löytää kartan avulla, ja taktisesta kartasta löytää esimerkiksi kuolleiden vihollisten jälkeensä jättämät varusteet. 99 prosenttia taisteluista kuluu vihollista näkemättä, sotilaiden ammuskellessa toisiaan konetuliaseilla ja singoilla satojen metrien päästä. Maasto on yleensäkin ottaen tasaista, harmaata ja tylsää.

Tankkikahakat sekä autollaajo on esitetty kolmiulotteisena vektorisimulaationa. Käytössä on yhdeksän erilaista ajoneuvoa



Tavaraa riittää piintyneellekin keräilijälle.

tyyliin Abrams, T-72 ja jenkkin uusi jeepinkorvaaja HUMVEE. Onneksi pelaaja voi liikkua pitemmän matkan autopilotilla.

Twilightin taistelusysteemi sinänsä on varsin pätevä ja taistelut jaksavatkin kiinnostaa varsin pitkään. Aseluettelot ovat kiitettävän pitkät. Lisäksi pelaaja voi räätälöidä omat soturinsa melko hyvin mieltymystensä mukaan. Tankkisota on sellaista Battlezone-tasoa, eikä jaksakaan kiinnostaa kovin kauaa.

Peli sisältää muutaman ihan kelpoisen musiikkikappaleen ja varsin tavanomaiset efektit. Ainakin Rolandilla alkudemon apokalyptinen musiikki luo tunnelmaa varsin hyvin. Tankkitaisteluissa tykin jyrähdykset kuuluvat kuitenkin PC-piippinä, joka on todella traumaattinen koke-

mus. Mokomaa melusaastetta kun ei taida edes saada kytettyä pois.

Twilight 2000 ei lunasta herättämäänsä toiveita, mutta on kuitenkin mielenkiintoinen esimerkki siitä, millaisia mahdollisuuksia eri pelityyppien yhdistäminen tarjoaa. Korvattaisiin vain isometrinen osuus ultimatyypillä ylhäältä kuvatulla näkymällä, lisättäisiin tankkitaisteluihin syvyyttä ja mukaan vielä ripaus varsinaista roolipelaamista, niin kyseessä olisi todellinen klassikko. Tällaisena Twilight 2000 on vain juuri ja juuri tutustumisen arvoinen joukkueen sotapeli. Suosittelemme Twilight-roolipelin pelaajille ja heillekin lähinnä hahmoeditorin vuoksi.

Mikko Rintasaari

Paragon Software
450,-
Testattu:386/VGA
Näyttö:V
Ääni:AdLib/Roland/
Covox
Ohjaus:N/H/J
Levy:3/5/H



Toteutus

Vektorigrafiikka on mukiinmenevää, mutta isometristen osuuksien toteutus ontuu. Lisäksi siirtyminen näytömoodista toiseen ei suju aivan ongelmitta. Alussa kuitenkin hieno sotademo.

Kynnys

Ei liian vaikeaa. Mahdolliset ongelmat syntyvät lähinnä väärin kasatusta joukkueesta.

Yhteenveto

Mielenkiintoinen yritys, mutta esimerkiksi Midwinter II tai Hunter ovat paremmin toteutettuja versioita lähes samasta aiheesta. Sinänsä ihan hyvä yksikötason taistelusysteemi, mutta toteutus ontuu. Pisteytyksessä pari ylimääräistä pojoa uusista ideoista.

82

SPECIAL FORCES

Kovien miesten kova peli



Puhkipelaton Airborne Rangerin voi vihdoinkin siirtää hyllylle, sillä Micro-Prosen legendaarisen aivoja vaativa ammuskelupeli on saanut arvoisensa seuraajan.

Yhdysvaltain eri joukko-osastojen parhaat kyvyt on koottu Erikisjoukkoihin, joka erikoistuu sellaisiin vähän hämärin hommiin. Mikäli en pahasti erehdy, juuri tämä yksikkö yritti aikoinaan panttivankien pelastusta Iranista, joskin yritys meni päin prinkkalaa.

Pelin tehtävät sijoittuvat neljään "kuvitteelliseen" maahan: huumeruhtinainien hallitsemiaan Väli-Amerikkaan (Kolumbia?), Lähi-itään, jossa suuruudenhullu diktaattori on vallannut pienen naapurinsa (mikä lie?), Pohjolaan, jossa terroristiryhmä on vallannut kaksi ydinsukellusvenettä (Suomi?), ja jonnekin Euroopan paikoille sotilasjuntan hallit-

semaan maahan.

Jokaisessa maassa on neljä perustehtävää eli yhteensä tehtäviä on 16. Mikäli joku ryhmästä jää vangiksi, ilmestyy menuun lisätehtäväksi vapautusyritys. Tehtävät vaihtelevat salamurhasta kokaiinipeltejen poltoon ja hauskaan piristävään pikkusabotointiin.

Tehtävällä on kolme Rules of Engagement -tasoa: stealth-tehtävissä ei saa jäädä kiinni eikä näkyä, rajoitetussa ei saa ylittää tiettyä tuhomäärää ja tavanomaisessa saa pistää niin monta miestä kylmäksi kuin panoksia riittää.

Ensimmäinen ero Rangeriin

on jo miesten määrässä: yksiköön kuuluu kahdeksan miestä, joista koostetaan neljän hengen iskuryhmä tehtävän tavoitteiden mukaan. Miehet aseistetaan kivän kokoisesta valikoimasta, joka tarjoaa LAW-raketteja, kranaatteja, pistoolin, kiväärin, konepistoolin, rynnäkkökiväärin ja erikoisuutena radio-ohjattavia räjähteitä sekä lasermaalinsoitusyksikön. Sitten kumotaan viimeiset kahvit, haukataan vielä kerran hillomunkista ja siirrytään helikopterilla sotatoimialueelle.

Joissain tehtävissä voi itse valita miesten tiputuspaikan, toisissa se on etukäteen määrätty. Kun joukot on lasitettu maihin, siirrytään näkökulma lintuperspektiivistä kuvattuun maastoon, jossa miehet liikkuvat. Automaattimiehet voi pistää joko stealth-tahi "säälä on sairautta" -moodiin, jolloin he liikkessaan yrittävät välttää huomiota tai vaihtoehtoisesti

huolettomasti antavat pyssyjen puhua. Hätätapauksessa ja maaston suosiessa he voivat "hävitä" parantelemaan haavojaan.

Miehet voi ryhmittää yhden, kahden tai neljän hengen yksiköiksi. Ryhmässä pelaaja ohjaa yhtä miestä, muut seuraavat mukana tietokoneen kontrolloimina. Automaattimiehet osaavat tietysti taistella, ja 'prosemaisen pikkutarkasti vähän väliä pyörrähtelevät kantapäillään tarkastellen ympäristöä.

Toinen mahdollisuus ilotikun lisäksi miesten liikuttamiseen on pistää ne "autopilotin" hallintaan, eli määrittää kartalta piste jonne edetä, ja mies etenee sinne automaattisesti, taistellen mikäli tarpeellista. Ryhmän oikea käyttö on erittäin tärkeää: mies tai pari voi järjestää harhautusta, kuten posauttaa pari rakennusta, houkutellakseen vihulaisen sinne.

Kun (jos) tehtävä saadaan suoritettua, palataan jollekin noutoalueelle ja kutsutaan kopoteri paikalle. Onnistuneen tehtävän päätteeksi jaetaan ylennyksiä ja mitaleita, ja siirretään ryhmä odottamaan seuraavaa tehtä-



vää. Ryhmän status pysyy koko ajan levykkeellä tallessa.

Suurempia puutteita Special Forcesista on vaikea löytää. Toimintaruutu saisi olla isompi, tai edes olla skrollattavissa siten, että tähtääminen ruudun ulkopuolelle olisi helpompaa. Grafiikka paljastaa englantilaiset juuret: se on tuo mieleen lähinnä jonkin Commando-kloonin. Äänetkin saisivat olla pikkaisen potremmat. Pelattavuus on kuitenkin erinomainen ja sehän tärkeintä on.

Special Forces on harvinaisen tyydyttävä peli. Aivojen yhdistäminen ammuskeluun antaa huomattavasti suuremman tyydytyksen kuin pelkkä etene ja tuhoa - tyylinen mekastus.

Nnirvi

MicroProse
Amiga 1 Mt, ST
330,-
Testattu: Amiga



Toteutus

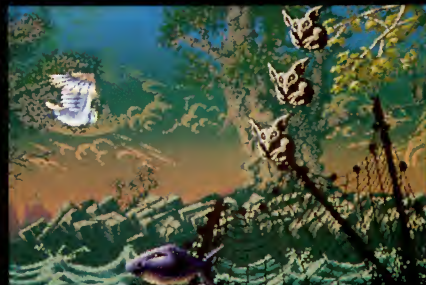
Toimintapelimäinen grafiikka, tyydyttävät äänet ja ajatuksella toteutettu pelattavuus.

Kynnys

Ryhmän kontrollointi yllättävän helppoa, joskin nappuloita on enemmän kuin tikun tulitusnappi. Mutta voi sitä iloa sitten kun tehtävä onnistuu.

Yhteenveto

Taktista ajattelua vaativa ammuskelupeli, jossa hirveä ammuskelu tarkoittaa että huonosti menee.



Vaikka pelimarkkinat ovatkin jo tukehtumiseen asti täynnä ammuskelupelejä, yrittää Psygnosis edelleen. Tähän mennessä yhtiön mielettömät tuhoamispelit ovat aina sisältäneet jotakin uutta tai henkeäsalpaavaa, mutta pystyykö Agony asettamaan räiskimispeleille uudet standardit?

Pitkähkö kertomus käsikirjassa kertoo, miten mahtava taikuri Acanthropsis löytää Kosmisen Voiman salaisuuden. Tämä löytö kuitenkin tuhoaa hiljalleen hänen ruumiinsa. Lopun lähestyessä hän päättää kertoa valtavat voimavarat antavan salaisuuden toiselle kahdesta oppipojastaan. Ongelmana on kuitenkin, kumpi pojista pitäisi valita uskotukseen. Niinpä hän päättää asettaa pojat kilpailulle: Alestesin hän muuttaa pöllöksi, jonka täytyy lentää maagiseen paikkaan, jossa salaisuutta säilytetään. Mentor puolestaan asettaa matkan varrelle ansoja ja vaaroja sekä valtavat määrät alamaailmasta kutsumiaan hirviöitä pysäyttämään Alestesin matkanteon.

Taustatarinan jälkeen pelaajalle jää käteen kuitenkin aivan tavallinen ammuskelupeli, jossa hän ohjailee mainiosti an-

moitua pöllöä kuuden erilaisen tason läpi. Matkalla hän voi kerätä loitsuja, jotka ovat käytännössä lisäaseita. Kuusi tasoa koostuvat pelkästään miljoonien ja miljoonien hirviöiden tuhoamisesta ja vaarojen väistelystä. Massiivista mäiskettä voi vielä tehostaa käyttämällä joitain kahdeksasta erilaisesta loitsusta, jotka ovat voimassa vain rajoitetun ajan.

Agonyn takaa ei löydykään tällä kertaa Psygnosiksen oma ohjelmoijatiimi, vaan lauma ranskalaisia miekkosia. Valitettavasti täytyy sanoa, että sen huoma, eikä suinkaan positiivisesti. Koko pelistä suorastaan henkii sen ranskalaisuus. Vaikka peli on erittäin hyvin ohjelmoitu, on se erittäin tyypillinen, mielikuvitukseton ja tylsä ammuskelupeli. Todella värikästä ja kaunista grafiikkaa vieritellessä toki neljässä eri tasossa, musiikki ja äänitehosteet ovat erinomaisia, mutta peli on kuitenkin tylsä kuin piru. Väistämättä tulee mieleen, että eikö Psygnosiksella ole minkäänlaista laadunvalvontaa kun kyseessä on jonkun muun kuin heidän omien ohjelmoijien tekemä peli.

Petri Teittinen

Pöllö peli

Psygnosis
Amiga, ST (PC tulossa)
320,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Erinomainen grafiikka, josta löytyy värejä enemmän kuin mihin luulisi Amigan pystyvän. Musiikki ja äänitehosteet ovat myös erittäin hyvin tehtyjä, joskin kappaleet ovat aivan liian lyhyitä.

Kynnys

Vilkaisu käsikirjaan riittää, sitten vain joystick käteen ja menoksi. Luvassa on tuntikausia aivotonta tuhoamista, joka vaikeutuu sopivasti myöhemmissä tasoissa.

Yhteenveto

Aivan turhaan julkaistu, mutta hyvin tehty peli, joka ei nostata minkäänlaista aaltoa tietokonepelien valtameressä.



Falcon 3.0

●● Lentosimulaattoreita tipahtelee tasaiseen tahtiin markkinoille. Ikävä kyllä suurin osa niistä katoaa keskinkertaisuuden kammioon ilman sen suurempia mölyjä. Mutta nyt on klooneille pantu luu kurkkuun, sillä Falcon 3.0 on täällä.



Bandiitti kello kuudessa

Peruslentosimujen vakiokaavasta poiketen Falcon 3:n perustana ei ole mikään uusi ihmeellinen hyperstealth-hävittäjä, vaan vanha kunnon F-16 Falcon. Maailman parhaaksi lentosimulaattoriksi mainostettu tekele alkaa installoinnilla, joka rohmuaa reilut 11 megaa kiintolevytilaa. Vaan onpa tavara tilan väärtiä.

Täyttää tavaraa

F-16 on kohtalaisen helppo kone lennettäväksi. Suurin piirtein jokainen tahmatassu pysyy ilmassa, mutta tilanne muuttuu dramaattisesti, kun viholliskoneita alkaa ilmaantua ruudulle. Negatiiviset ja positiiviset G:t, huimaus ja häikäisy sun muut efektit alkavat haitata lentoa ja kun vielä samalla olisi tarkoitus taistella ei voi kuin huokaisten tarttua ohjekirjan oljenkorteen.

Manuaalisia riittää lukemista fanaattisimmallekin simulaattorintoilijalle päiviksi. Noin kolme ja puolisataa sivua pitävät sisälleen kaiken sen tiedon, jonka Falcon-pilotti tarvitsee taivaalla lennellenään. Melkein voisi kuvitella, että pakkaamossa on tahtunut erhe ja mukaan onkin

isketty Yhdysvaltain ilmavoimien opaskirja: manuska sisältää aivan uskomattoman määrän tietoa.

Onpa mukaan heitetty jopa kappaleellinen taistelutaktiikoita. Tämä ei kuitenkaan ole mitään täytekirjoitusta, vaan täyttä asiaa, joka on syytä lukea, mikäli edes suunnittelee taistelevansa useampaa kuin yhtä vihulaista vastaan samanaikaisesti.

Yhteistyö on poikaa

Yksin taivaalle? Ei tule kesä! Parhaimmillaan ohjataan kuudentoista Falconin muodostamaa taisteluryhmää. Peli sanoo hyvästit perinteisille simulaattoreille, joissa yksinäinen kone lentää aution vihollismaiseman yllä, pommitellen tasomaaston palikoita. Semminkin kun maasto on vielä todellista maastoa eikä tasapaksua pöytälevyä, mikä tosin vaatii koneelta reilusti tehoa, sillä kumpareisessa maastossa riittää todella laskettavaa.

Monta plussaa ansaitsee tehtäväeditori, jonka avulla voi sorvata mitä moninaisempia tehtäviä. Voi muun muassa asettaa kymmeniä viholliskoneita lentämään tiettyjä reittejä tiettyyn aikaan, palaamaan kentälle polttoainetäydennykseen ja hyök-

käämään oman tukikohdan kimppuun.

Mikäli joskus kaukaisuudessa onnistuu pääsemään jokaisen kampanjan läpi, ei peli ole vielä pelattu. Tehtäväeditori luo Falconille todellista syvyyttä, jota niin harvoin tapaa lentosimuissa.

Kuole MiG, kuole!

Taistelutilanteessa on ehdottoman tärkeää pitää viholliskone näkyvissä. Falconissa tämä on toteutettu erittäin onnistuneella "enemy in sight" -näkyvällä, jossa viholliskone on koko ajan ruudun keskustassa ohjaamon rullatessa ympäriinsä. Tämä Padlockiksi nimetty näkymä kuvaa sitä, mitä pilotti näkee omilla silmillään.

Padlock vaatii hieman totuttumista, mutta kun sen on oppinut, ei tule mieleenkään lennellä millään muulla tavalla. Ohjekirja kiteyttää silmänäkymän hyvin: "Lose sight, lose the fight".

Falconin lento-ominaisuuksiin vaikuttaa jopa se, miten paljon siipien alla on tavaraa. Jos vaikka vasemman siiven anti on levitetty ympäriinsä, on aivan varmaa, että kone kallistelee pahasti oikealle epätasapainoisen

lastin mukaan.

Kerrankin puntit ovat edes jonkin verran kalustollisesti tasoisissa. Sekä liittoutuneitten että vihollisten kalustoon on kiinnitetty yhtä lailla huomiota, eli oman puolen ei ole pakko tyytyä vain pariin rupukoneeseen vihollisen heittäessä kehiin koko arsenaalinsa. Omalla puolella palvelee lähes yhtä suuri määrä kalustoa kuin vihollisenkin.

Punalipun taktiikkakoulu

Red Flagin koulutuskeskuksessa annetaan aloitteleville piloteille ohjaaja- ja taistelukoulutusta. Kahdeksan tehtävän pikakoulutuksessa ehtii oppia harvinaisen nopeasti Falconin salat ja sitten onkin jo koko maailma koluttavana, aina Kuwaitista Kuubaan.

Jokaisella laivueen pilotilla on omat kykynsä ilmataistelusta pommituslentoon. Yksi erittäin huomioonotettava ominaisuus on stressi, joka lisääntyy tehtävien määrästä ja rasituksesta riippuen. Kampanjassa ei yksikään ihminen pärjää antamalla neljän parhaan pilotin hoidella jokaikisen tehtävän. Loppupäivän tehtävissä siipimiehet ovat jo niin nuutuneita, että antavat jopa rupuisten MiG-21 Fishbe-

dien hyppiä nenilleen.

Kampanjassa varusteita on rajallinen määrä, kampanjan ta-
sosta, voitoista, aseiden hinnasta,
menestyksestä ja käytetyistä am-
muksesta riippuen. Perus-Side-
windereitä on aina tarjolla, mut-
ta kun mieli tekisi niin kovasti
sen infrapunaversioita tai AM-
RAAMia, ja niitä sitten tulee lau-
ottua turhaan.

Tappovälineiden valikoima ei
loppujen lopuksi järin suuri ole.
Ilmasta-ilmaan-ohjuksia on nel-
jää eri versiota ja ilmasta-maa-
han-ohjuksia hieman toistakym-
mentä, pommit mukaan lukien.
Valikoiman suppeus on sikäli
positiivista, että se on omiaan
opettamaan tuntemaan eri aseet
ja niiden ominaisuudet.

Pommi liittää, kaartaa, etsii pesää

Pommittaminen on tehty riittä-
vän yksinkertaiseksi. Ensiksi va-
litaan pommi ja pommituksen
kohde. Jälkimmäinen lukitaan
maalitauluksi ja annetaan tieto-
koneohjatuille tulenjohtajärjestel-
mälle pommituskomento. Pilo-
tin tehtäväksi jää vain lentää
mahdollisimman suoraan maalin
yli ja tämän jälkeen kaartaa kau-
kaisuuteen pomminsiirua ja il-
matorjuntaa pakoon.

Käytännössä tämä on tosin
paljon teoriaa hankalampaa. Vi-
hollisen ilmatorjunta tekee par-
haansa estääkseen räjähteiden
kylvön ja se "suora lento pom-
mituskohteen ylitse" tahtookin
usein jäädä pelkäksi aikeeksi.
Pommittaminen on erittäin inhi-
millistä verrattuna esimerkiksi
EB-52:n vaikeaan pommitusru-
peamaan, ja riittävän haastavaa,
jos toisena osapuolena vaaka-
kupissa on mikä tahansa muu
perussimulaatio.

Ohjelmointityön helmi

Minkä mahtavan tunnelman
luokaan vihollisilkiötä päin len-
nähtävän Amraamin kumea lau-
kaisujärhdys ohjuksen irrotaessa
Falconin siivenalustasta. Ilo vie-
lä jatkuu, mikäli tapponeula
osuu rosvokoneeseen, joka
mahtavan basson säestyksellä
leviää tulipallona taivaalle.

Graafiseen ulkoasuun on pa-
neuduttu kiitettävällä tavalla.
Vaikkei grafiikka mitään taide-
teosuokkaa olekaan, on se ai-

Kaksin aina kaunihimpi

MicroProsen & kumppaneiden suunnittelema "Electronic Battle-
field" saattaa olla hyvin pian totta. Kyseessä on siis systeemi, jos-
sa monia tietokoneita on kytketty lähiverkkoon. Näistä jokaisessa
pelataan yksittäistä EBS-peliä, mutta tapahtumat vaikuttavat
reaaliajassa kaikkiin verkon koneisiin, jotka taistelevat samassa
skenaariossa.

Jos esimerkiksi pelaaja ykkösen M1A1 jyrättää Irakin T-80:n
hehkuvaksi rautamöhkäleeksi se tuhoutuu kaikissa muissakin.
Juoneen kuuluu tietysti se, että kanssapelaajia voi huudella
apuun tyyliin "Kapteeni Ossi! Kääntäisittekö välillä sitä A10-
II:nne tännepäin. Meitä jahtaa kaksi Husseinin BMP-1:ä." (Ei
BMP-1:ssä sellaista asetta ole joka edes lommottaisi Abramsia
-Eversti Nirvin huom.)

Falcon 3.0 on ensimmäinen EBS-peli ja pikkulintujen kerto-
man mukaan tulevat F15-III, M1-II ja A10-II jatkavat sarjaa.



van riittävän siistää. Välianimaat-
iot ovat todella onnistuneita,
sulavia ja kaiken kukkuraksi
erittäin värikkäitä. Häikäisyefek-
ti on hieno keksintö. Aurinkoon
päin katsottaessa koko näkymä
muuttuu reippaasti kirkaam-
maksi ja utuisemmaksi kuin
normaalissa valossa.

Mitä muuta kuin täydellisyyttä
voisi odottaa Falconin vektor-
grafiikalta. Falcon 3.0 ottaa ko-
neesta todella kaiken mahdollis-
en tehon irti, käyttäen vektor-
grafiikkaa kaikkeen mahdolli-
seen, aina maastosta oman ko-
neen laskusiivekkeisiin. Maasto
ja sen päälle kasatut rakennuk-
set näyttävät tärkeää osaa si-
mulaatiossa. Itse vuodatin kau-
huhikeä kaarrellessani Bagda-
gin pilvenpiirtäjien välissä yrittä-
en karistaa liian likelle päässyttä
AA-ohjusta.

Voisi olettaa, että kumparei-
nen maasto ja loivat kukkulat
ovat sentään pelkkiä kolmioita.
Näin ei kuitenkaan ole - jo-
kaikinen maastonosa on koos-
tettu suorakaiteista, joita on pal-
jon ja tiheässä. Ei ihmeikään, et-

tä AT:sta loppuu puhti. Täysin
realistiseksi vektorgrafiikan saa
iskemällä koneeseen kiinni ma-
tematiikkaprosessorin. Tällöin
maasto on niin realistista, että
siellä voisi vaikka luulla kävele-
vänä. Matematiikkaprosessori
mahdollistaa myös realistise-
man lentomoodin käytön, jol-
loin Falcon vastaa aitoa Falco-
nia.

Rahat tiskiin ja menoksi

Eräs harvoista narinan aiheista
on Falconin ankarat laitteisto-
vaatimukset. Vaikka peli toimii-
kin teoriassa 286-luokan lait-
teissa, ei sitä ole mitään toivo-
akaan pelata alle 25 megahert-
sin taajuudella hyrräävässä
386:ssa. Perus-AT:ssä vektorit
nylkyttävät ympäriinsä kuin pa-
himmanlaatuiset horkkatautiset,
vaikka detaljitaso olisi
tiputettu minimiin.
386 on Falconistien
minimiehto ja 620 ki-
lon perusmuistivaati-
mus edellyttää DOS
5.0:aa.

Falcon 3.0 on tähänastisista
lentosimulaattoreista ehtotto-
masti paras ja kuuluu totisesti
maailman parhaiten pelien seu-
raan. Afterburnerilla pelikaup-
paan mars!

Ossi Mäntylähti

Spectrum Holobyte/
Microprose
450,-
Testattu: PC/486/
VGA/SB
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib/Roland/
Soundblaster
Ohjaus: N/H/J
Levy: 3/5/H

Toteutus

Jokaikinen asia on kuvattu
niin luonnollisesti kuin vain
mahdollista, jopa
viholliskoneen ohjukset
pystyy laskemaan. Falcon
liikkuu sulavasti, olipa
ruudulla kuinka monta
objektia hyvänsä. Ainakin
486:ssa.

Kynnys

Pieneen "Instant Actioniin"
pääsee tutustumaan kuka
tahansa Ossi, liiemmin
manuaalini tutustumatta.
Mutta pian on pakko myötää
karu totuus: hommasta ei
tule mitään ilman 344-
sivuisen ohjekirjan tarkkaa
lukemista ja hallintaa.

Yhteenveto

Jos pöydänalaisessa
tornikotelossa hyrrää
vähintään tehokas 386 ja
nopea kiintolevy, Falcon
antaa niin uskomattoman
mahtavan nautinnon, ettei
siitä kerta kaikkiaan pääse
eroon ilman ankaria
vieroitusoireita.

98



Aatamin puvussa

ja vähän delfiininkin



●● Elurian vedenalaisessa valtakunnassa ei ole kaikki kunnossa. Kuningas Cetuksen kadottua merenalaista paratiisia ylikansoittaa ihmisten luoma jätemyrkky ja jälkimmäisen luoma tahaton paha.

Adam Greene, meribiologin poika, viettää rauhallista päivää isänsä seurassa. Yrittäessään ystävystyä loukkaantuneen delfiinin kanssa Adamille selviää, että heidän hoidokkinsa osaa puhua, eikä puhukaan jonninjoutavia vaan pyytää Adamia avukseen Elurian pelastamiseen. Seikkailu on edessä.

Itse pelissä Adam hyörii ympäri merenpohjaa, käyttökelpoisia esineitä romun seasta etsien. Ekoajattelua oikeastaan on vain pikkumiehen ja delfiinin puheissa. Tiedä häntä, onko ihminen suunnattoman paha, mutta tällaisen kuvan Adamin kommenteista saa. Syyllisyydentuntoa on omiaan lisäämään vielä sekin, että pääpaha, normaalisti rauhanomainen rausku, on muuttunut hurjaksi lihansyöjä-hirviöksi ympäristömyrkkujen kyseenalaisesta ansiosta.

Seikkailupelinä Eco Quest on varsin tavanomainen Sierra. Tarvontoa on paljon ja roskan seasta yritetään kaivella jotain hyödyllistä. Välillä jutellaan muille otuksille ja yritetään saada vihjeitä puheesta.

Varsin positiivinen yksityis-

EcoQuest 1: The Search for Cetus 559 of 725 pts



EcoQuest 1: The Search for Cetus 161 of 725 pts



kohta on pääsankarin kuolemattomuus. Pelaaja siis säästyy ärsyttävältä KQV-maiselta jatkuvasta latailulta ja pääsee keskittymään hengissäpysymisen sijasta ongelmanratkaisuun.

Pieni lipsahduskin on mahtunut mukaan: meribiologin poika, jonka kuuluisi olla asiantuntija lähes kaikissa veteen liittyvissä perusasioissa, on laitettu uiskentelemaan ympäri valtamerta todellisessa itsemurhamaskissa. Olisi hauska tietää, miten pikkupoju suorittaa esmes paineentasauksen.

Jo aikaisemmin on nähty, mihin Sierran grafiikka-artistit pysyvät ja Eco Questia katsoessa

tulee väkisinkin mieleen, että edelliset ovat olleet vain pahaisia harjoitustöitä. Ainoa ruikuttamisen aihe löytyy sankarispriteistä, jotka ovat lievästikin sanoen aneemisen näköisiä ja animaatioisia.

Äänipuolesta on paha mennä sanomaan mitään erikoista. Musiikki surraa taustalla ilman suurempia yllätyksiä, kohtalaisesti tunnelmaan sopien. Audiaalisesti varsin mielenkiintoinen yksityiskohta ovat digitoidut äänet (SB), joista harvinaisen auteettisia ovat muun muassa valaan kutsuhuudot. Yleisesti ottaen äänet ovat hyvää keskitasoa, piipperiä lukuunottamatta, joka

Eco Quest 1: Search for Cetus



onnistuu alittamaan riman sieltä, mistä se on matalin.

Hiirikursori point'n click ei ole oikein onnistunut. Esineiden poimiminen rojun seasta on ärsyttävää nyhjäystä. Hiirikursori pitää kohdistaa niin juupelin tarkasti, että ossimeikäiseltä palaa hermot.

Eco Questissa on yksi paha vika: se on älyttömän helppo. Pienellä pohtimisella perusavustajakin ratkaisee pelin parissa illassa, eikä sen jälkeen siihen tule pahemmin kajonneeksi. Peli onkin suunnattu normaalia sierristiä nuoremmalle kohderyhmälle.

Toisaalta yhdeksänvuotiaan koemateriaalin mukaan peli oli sopivan vaikea, erästä "typerää sokkeloa" lukuunottamatta. Juonesta kommenttina "tavanomainen, -vain sinä voit pelastaa maailman" -klisee." Eli kohderyhmä pelailee, mikäli parempaa tekemistä ole tiedossa.

Eco Quest on varsin mukavaa bittiviuhdetta illaksi tai pariaksi, jos pelaaja kuuluu nuorempaan ikäluokkaan. Veteraaneille se on liian suppea ja helppo.

Ossi Mäntylähti



Sierra
450,-
Näyttö: VGA
Ääni: Thunderboard/
ProAudio Spectrum/
Adlib/Roland/
SoundBlaster
Testattu: 486/VGA/
SoundBlaster



Toteutus

Erittäin kiitettävä graafisesti ja äänellisesti. Ohjaus hieman tökeröä.

Kynnys

Vihreät aatteet päähän, hiiri kouraan ja uppeluksiin pulps. Englantia tarvitaan.

Yhteenveto

Kiva peli päiväksi tai kahdeksi pikkulapsille, mutta liian helppo peruspelurille.

80

Bonanza Bros



Veijaripari ryöstöpuuhissa

Mobo ja Robo ovat puupölyn näköisiä eläviäisiä, joiden elämän tarkoituksena on viedä pankeista rahat, museoista aarteet ja tietokonepelaajilta vähätkin järjen rippeet. Pelissä ei lakia tosin tietten tahtoen rikota, vaan miekkoset on palkattu testaamaan vartiohenkilöstön valpautta. Alkujaan pari kohensi Segan Megadrive-konsolissa, joten joskus käännökset tehdään näinkin päin.

Heti alkuun todettakoon, että Bonanza Bros on yksi typerimmistä peleistä, joita kuunaan olen nähnyt. Tarkoituksena on kerätä pelialueelta määrätty esineet ja poistua vikkelästi paikalta, mikä sinänsä kuulostaa aivan normaalilta, mutta peli itsessään onkin jotain vallan uskomatonta. Käpytellään sisään ovesta, tyrmätään vartija hetkeksi kuularuiskulla, napataan esine, tyrmätään toinen vartija, napataan toinen esine, välillä vaihdetaan kerrosta ja niin poispäin. On niitä aneemisempiakin ideoita nähty, mutta kaiken kruunaa onneton pelattavuus. Esimerkik-

si hyppääminen tapahtuu pitämällä tulitusnappia hetken pohjassa, eli yleensä väärällä hetkellä, jos tarkoituksena oli väistää lähestyvää kuulaa.

On pelissä sentään yksi hyväkin oivallus, siinä voi nimittäin koheltaa parina, jolloin kumpikin sankareista liikuskelee itsenäisesti omalla näytöllään. Idean paha puoli onkin sitten siinä, että yksin pelattaessa vierivä alue on vaivaisen kolmannuksen näytöstä vievä kurja viipale, jossa tuntee olonsa todella ahtaaksi.

Sankarihahmoissa, animaatioissa ja ympäristössä on erikoinen nukkeanimaatiota muistuttava tunnelma, mutta muuta mielenkiintoista toteutuksessa ei ole havaittavissa.

Kahdelle pelaajalle tarkoitettu toimintaseikkailu on kieltämättä harvinaisuus, ja sikäli puolustaa paikkaansa, mutta sisällön olisi pitänyt olla monta kertaluokkaa monipuolisempi ja vetävämpi, jotta pakkaus ei jäisi hyllyn homehtumaan parin pelikerran jälkeen.

Jukka Tapanimäki

U.S. Gold
Amiga, ST, C64
320,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Omat näytöt kahdelle pelaajalle ja karuksi tyylielty ulkoasu.

Kynnys

Suoraviivainen perusidea.

Yhteenveto

Harvinainen kahdelle pelaajalle tarkoitettu toimintaseikkailu, joka on kuitenkin älyttömän pitkäveiteinen.

65

SHADOWLANDS

Valo on pimeyden vasen käsi

Yrityksiä yhdistää toiminta- ja roolipeli on nähty ennenkin, puhtaimpana sekamuotona Drakkhen ja rooliosuudesta tinkivät AD&D-toimintapelit, ja miksei Cadaverkin. Domarkin Shadowlands kuitenkin pomppaa tämän pinon johtoon.

Olen kuollut, mutta henkeni elää. Ja tämä henki on koston henki, joka voi muun muassa tunkeutua neljän sankarin kalloon ja saada nämä jättämään hyvästit auringonvalolle, tunkeutumaan synkkään vankiholviin taistelemaan, kohtaamaan pirullisia ansoja, kiperiä ongelmia sun muuta kivaa vain siksi, että löytäisivät maalliset jäännökseni. Kun kaunis ja viehkeä ruumiini löytyy, kannetaan se temppeliin, ja ruuvataan sielu takaisin kiinni.

Valoa hirviöille, jotka pimeydessä vaeltelevat

Tiivistettynä Shadowlands on yläviistosta kuvattu Dungeon Master. Teque ei ole tyytynyt pelkkään kuvakulman vaihdok-



McCoy astuessa teleportterin tekevät hänen toverinsa löydön.

seen, vaan varsinainen jippo pelissä on Photoscope-efekti. Maan alla maailma on pimeä, ja lyhdyt sun muut heittävät valokehiä ja varjoja ympärilleen. Vaikutus ei jää tähän, vaan normaalien vipujen, painolaattojen sun muiden vipstaakkien lisäksi Shadowlandin maailma sisältää valoon tai sen puutteeseen reagoivia sensoreita. Lisäksi hirviöistä jotkut pelkäävät valoa, toisia se taas houkuttelee kuin liekki kärpäsiä.

Toinen uutuus on sankareiden kyky operoida yhdessä tai erikseen. Ja monet ongelmista luonnollisesti vaativatkin yksin kaksin operointia. Hallintaa helpottavat viisi erilaista (ja vapaas-

ti editoitavissa olevaa) liikku- mismuodostelmaa.

Shadowlands alkaa maan päältä. Pelin ensimmäinen maanalainen taso on lähinnä sormiharjoittelua ja kontroleihin tutustumista, mutta jo kakkostasolla päästään vauhtiin. Ja meno pahenee koko ajan.

Taikaa ja taistelua

Ryhmää liikutetaan ruudulla näkyvistä kuvista kokonaan hiirellä. Eri ruumiinosat palvelevat eri funktioita, sankarit osaavat syödä, katsoa, taistella, poimia esineitä, operoida esineitä ja jopa heittää niitä. Porukkaa voi liikuttaa yhtenä miehenä, mutta

mahdollisuus saada koko porukka yhdellä napsauksella hirt- viön niskaan puuttuu.

Statusruudussa voi editoida muodostelmia, tallentaa ja ladata pelin, syöttää ja nukuttaa sankarin sekä räplätä tavaroita. Tavaroiden vaihto sujuu vähän kankeasti: A:n repusta ei saa tavaraa suoraan B:n reppuun, vaan ainoastaan käteen, ja silloinkin kohteen on oltava todella lähellä.

Taistelu käydään jomman kumman osapuolen kuolemaan saakka, jollei pelaaja päästä vetää pahasti selkäänsä saanutta sankaria kesken pois. Tervet- tulut parannus tämäkin.

Taikasysteemi on harvinaisen omalaatuinen. Loitsimista voi harrastaa kun löytää loitsun, jota käytetään esineen tapaan, mikäli magiataso on riittävän korkea. Käyttö tyhjentää loitsun kerralla. Omalaatuisuus tulee siitä, että lähes jokainen esine, myös ruoka, sisältää taikavoimaa, joka vähenee käytössä. Eli soihdun palaessa sen taikalataus vähe- nee ja samoin miekkaa käytettäessä sen taikalataus vähenee, kunnes ne ovat käyttökeltovot- mia. Tämän taikalatauksen voi "imeä" esineestä ja siirtää joko





kaiken tai haluamansa määrän loitsuun, jolloin ne ovat taas käytettävissä. Esineitä ei sen sijaan voi enää ladata. Taikuus siis noudattaa entropian lakia: se määrä on alussa vakio ja haihtuu hitaasti olemattomiin sitä käytettäessä.

Ilahduttavasti sekä taistelu- että magiatasot kasvavat tekemällä eikä aserajoituksia ole.

Varjografiikka ja teräsröttia

Graafisesti Shadowland ei lyö mitään uusia "Aah!"-ennätyksiä. Vankiluolien asukit ovat niukan näköisiä, ja varsinkin sankarit näyttävät olevan klooneja toisistaan. Ääniefektejä on kumman vähän, joskin ne ovat toimivia.

Naamapotreilla saa vähän vaihtelua ruudun ulkonäköön ja

naamat saa joko riviin alareunaan tai potretti per kulma. Sen verran olisin toivonut, että ne olisi saanut riviin ylösikin, koska on varsin vaikeaa yrittää osua hirviöön tulipallolla, jos se on koko ajan ikonin alla. Hirviöiden tulipallot sen sijaan osuvat pelaajaan valovuosienkin takaa, kiitos vaan.

Ruudun scrollaaminen aiheuttaa hankaluuksia: se ei nimittäin siirry ennen kuin reunassa, ja huolimatta siitä, että oikealla hiirenkorvalla ruutu keskittyy aktiivisen sankarin ympärille, se tuottaa välillä vaikeuksia. Pelattavuus olisi kaivannut vielä vähän hiomista: peli hidastuu kun ruudulla on kohtalaisesti tavaraa. Sankareilla olisi saanut olla juoksumoodi tai edes isolta kartalta valittava autopilotti.

Yksi ärsyttävä piirre on teräsröti. Synkissä holveissa nimittäin on pikkuriikkisiä rottia, jotka toisinaan aloittavat hyökkäyksen onnetonta pelaajaa vastaan. Mahtava sankari ei voi tehdä muuta kuin vaihtaa paikkaa, sillä näille rotille ei yksinkertaisesti voi tehdä mitään. Ei voi esimerkiksi nostaa teräksen kuorruttamaa jalkaa ja liiskata koko jyr sijää. Toinen rasittava piirre on sankareiden totaalinen tyhmyys. He eivät osaa kiertää kuoppia tai maastossa olevia es-

teitä, puhumattakaan ovista ahtaumisesta. Mutta ehdottomasti tympivän piirre ovat kerrastapoikki-ongelmat, jolloin väärän vedon ja ajattelemattomasti suoritettun tallennuksen (yksi tilanne per levy) seurauksena peli on pakko aloittaa alusta, koska virhettä ei voi korjata.

Shadowlandsin hyvät puolet onnistuvat kuitenkin voittamaan heikkoudet. Omaan ideaan on enemmän kuin tarpeeksi, joten toivottavasti mahdollinen suosio aiheuttaa parannellun jatko-osan koostamisen. Joka tapauksessa Tequen paras peli kautta aikojen.

Nnirvi

Domark
Amiga, ST
320,-
Testattu: Amiga

Apua matkaan

Shadowlands vaati formatoimattoman diskin tallennuslevyksi. Jos sellaista ei ole käsillä, saa sellaisen tehtyä formattoimalla hiukan levykkeen alkua ja resetoimalla koneen. Ja niitä kannattaa tehdä saman tien pari kolme.

Heti maan päällä oikeasta nurkasta alhaalta löytyy jousipyssy. Sästä se kuitenkin ykkösköstään lopun kolmen luurankomiehen tappamiseen, nämä kun säännönmukaisesti liiskaavat ryhmäsi. Kerää myös maan päältä kepit ja omenat.

Pimeys on ystäväs, sillä valossa huonosti erottuvat salanapit näkyvät mustina ruutuina pimeässä.

Sästä loppuun palaneetkin soihdut: niillä on käyttöä, kun joku laatta pitää saada pysymään alhaalla.

Mikäli laatta vaatii paljon painoa, pistä siihen arkku (ei toimi aina ongelman luonteesta riippuen).

Kolmen sankarin joutuessa vangiksi ja rottien purren liikuta vanki mahdollisimman kauas ja pistä uuneen. Näin sinulla on senssit säilyä hengissä pelastusoperaation loppuun.

Toteutus

Grafiikka ei ole maailman parasta eikä vieritys sulavinta. Efektejä on rajoitetusti, mutta ne ovat hyödyllisiä. Lisämuistilla ja -levarilla pelaaminen on erittäin miellyttävää.

Kynnys

Selkeä käyttöliittymä. Sopii hyvin ensimmäiseksi toimintaroolipeliksi pelkkään joystickin heilutteluun kyllästyneille, mutta palkitsee vaativammankin pelaajan.

Yhteenveto

Pikku epäkohdistaan huolimatta erinomainen ja uutta ideointia sisältävä roolipeli. Photoscope ja ryhmän osiin jakaminen antavat pelille aivan oman luonteen.

90





Kadonneiden aseiden metsästäjät

Hetken aikaa Black Cryptiä pelattuani luulin, että Dungeon Master on vihdoinkin kohdannut voittajansa, mutta eipä sittenkään. Black Crypt kaatuu nimittäin omaan näppäryyteensä ja aivan uskottomaan vaikeuteensa.

I'll be back!

Taustatarina kertoo, kuinka 22 vuotta sitten voimakas pappi nimeltä Estoroth Paingiver ajettiin pois Asteran maasta. Vuotta myöhemmin hän palasi demoni-armeijan ja muitten kuolematomiensa kanssa ja pani Asteran polvilleen. Asteran neljä kilttaa kuitenkin yhdistyivät ja suunnattomien ponnistusten heidän sankarinsa ajoivat Estorothin jälleen pois, tällä kertaa toiseen ulottuvuuteen. Ryhmä itse menehtyi kamppailun päätteeksi.

Nyt ulottuvuuksien välinen verho on repeytymässä. Neljän uuden rohkean miehen (naisen) on tunkeuduttava hänen luolastoonsa, etsittävä edeltäjiensä neljä maagista asetta ja deletoitava hänet iäksi.

Black Cryptissä on mukana lähes kaikki se, mikä Dungeon Masterissa ja Eye of Beholderissa viehätti, vain paljon paremmin toteutettuna. Hirviöt ovat älykkäitä, tekevät loogisia ja tunnelma suorastaan käsin kosketeltava.

Eteenpäin pääseminen riippuu enemmän omasta kekseliäisyydestä kuin hirviöiden lahtamisesta, niin kuin olla pitääkin. Osan riemusta (tai tuskasta) vievät tosin käsikirjan loppuun painetut kartat ja vihjeet, joita ei yksinkertaisesti voi olla vilkuilematta.

Neljä urheaa sankaria

Seikkailijajoukko koostuu tuttuun tapaan neljästä henkilöstä: mukaan tulevat taistelija, pappi,



druidi ja maagi. Sankareille saa valita ulkomuodon ja nimet, sekä pisteverastosta jakaa bonuksia haluamilleen ominaisuuksille. Kokoonpanoa ei kuitenkaan voi muuttaa, eli mukaan ei esimerkiksi saa kahta taistelijaa, vaikka kuinka haluaisi.

Käyttäjälähtöisyys on erittäin käyttäjäystävällinen ja tuttu muun muassa esikuvistaan Dungeon Masterista ja Eye of the Beholderista. Liikkuminen tapahtuu hiirellä ja taistelu hämäävästi otelijan kasvoja, ei itse asetta näpäyttämällä, mikä sinänsä vaatii totuttelua. Minkäänlaista viivettä käskyissä ei ole, toisin kuin esimerkiksi raivostut-tavan hitaassa taistelussa a la EOB.

Jokaisen sankarin toinen käsi on aktiivinen eli siihen laitetaan ase, toiseen käteen laitetaan kilpi tai pienehkö ase, jolloin hän voi hakata molemmilla käsillä. Tuttuun rasittavaan D&D-tapaan esimerkiksi maagi ei osaa käyttää miekkaa. Vaikka Dungeons & Dragons on ollut ilmiselvänä esikuvana, siitä poiketen armor class on sitä parempi mitä suurempi.

Loitsunkäyttö sujuu kuin tanssi

Loitsuja voi olla käytössä yhtä aikaa viisi ja ne heitetään loitsun nimeä näpäyttämällä. Käytettävissä olevat loitsut näkyvät jokaisen hahmon omassa loitsukirjassa selväkielisinä mikäli taso riittää niiden heittämiseen. Käytetty loitsu palautuu palautuu hetken lepäämisen jälkeen epämääräisistä merkeistä jälleen selväkielisiksi, jolloin sen taas saa käyttöön. Näin vaikka kaikki viisi aktiivista loitsuja voivat olla samoja. Lisää loitsuja saa luolista löytyvistä kirjoista.



Vinkkejä etenemiseen saa siellä täällä lojuvista kirjekääröistä. Esimerkiksi ensimmäisellä tasolla kerrotaan suoraan, että alakerassa vaanivan ogren saa tapetuksi vain ogrebladella ja toisessa käärossä kerrotaan samaisen ogrebladen olevan kirottu ja vievän elinvoimaa sankareilta. Kolmannella tasolla taas vihjaistaan, että kannattaa mennä kerrosta alemmas, ennen kuin käy näkymättömien hirviöiden kimp-puun.

Ogre käy myös hyvästä esimerkistä oppivista hirviöistä. Jos sankareilla ei ole ogrebladea, kaksipäinen otus odottelee heti portaiden alapäässä valmiina iskuun. Jos miekka taas on valmiina, ogrea saa haeskella ala-

kerroksesta.

Uutta Black Cryptissä on loitsu nimeltä Wizard Eye, joka piirtää selvää karttaa sankareiden kulkemasta reitistä ja myös säilyttää sen muistissa siirryttäessä kerroksesta toiseen. Kartan merkitys tosin vähenee dramaattisesti, jos käyttää Electronic Artsin raukkamaista temppeä (manuaalin karttoja) hyväkseen.

Roinaa vaikka muille jakaa

Tavarankantokyky riippuu paitsi voimasta myös siitä, sattuuko löytämään kantamiseen tarvittavia säkkeitä, laukkuja tai arkkuja sekä nuolivälin nuolia varten. Jos sankarilla on liikaa tavaraa, hän väsyä ja kuolee, mikäli ei saa nukkua välillä.

Vaateruutu on jaettu kolmeen eri osaan: aseistukseen, vaateistukseen ja asusteisiin. Aseistukseen kuuluvat myös haarniskat ja kympärit, asusteisiin sormukset, kaulanauhat, vyöt ja muut pik-kuroinat. Näin kryptan koluajalla voi olla päällään sekä vaat-

teet että haarniskat niin kuin loogista onkin.

Osumapisteeet, kestäkyky ja ravitsemustilanne näkyvät pylväänä, joita napsauttamalla saa näkyviin statusruudun. Se yleensä selvittää, miksi sankarit näyttävät kärsivän, vaikkei hirviöitä näykään: tyypillä on nälkä, jano tai uni.

Kaunista maisemaa

Graafisesti peli on huippuluokkaa: hirviöt ovat hyvin animoituja ja uudennäköisiä, luolasto kaunis. Valoa ei kuitenkaan käytetä hyväksi kuin tarkoituksellisesti pimeissä kohdissa, eli se ei häivy pikkuhiljaa kuten esimerkiksi Dungeon Masterissa.

Äänet ovat sellaisia kuin pitääkin. Askelten ääni kertoo, onko hirviö tulossa vai menossa, miekat viuhahtavat miehekäästi ja loitsuilla on kullakin oma suhahduksensa. Mitään kuolinkorahduksia eivät sankarit eivätkä hirviöt sen sijaan päästä, kunhan hiipuvat hiljaa pois.

Joitakin raivostuttavia puutteita pelissä kuitenkin on: mistään ei saa selville hirviön nimeä ja uusi keksintö, näkymättömät lattialaatat, eivät anna itsestään mitään merkkiä kun





Ultima VI

The False Prophet



niiden päälle astuu. Vaikeus on melkoinen: jäin seitsemännellä tasolla totaalisesti jumiin huolimatta kartoista ja vihjeistä, mikä jo kielii jotain pelin vaikeudesta.

Holveihin vie tieni

Black Cryptin ensimmäinen taso on tutusti harjoittelutaso, jonka ainoat hirviöt ovat erivahvuisia pallosilmiä. Tasolta pois pääseminen kuitenkin vaatii jo aivoja: ogreblade tarvitaan kakkostason alun hirviön tappamiseen, mutta avain oveen, jonka takana miekka on, onkin kakkostasolla...

Alimmilla tasoilla hirviöt muuttuvat inhottavimmiksi: teleporttaavat harmaat pirulaiset varastavat aseet, vihreät kattoryömiät myrkyttävät, näkymättömät pitää saada näkyviksi ennen kuin niihin osuu, osaan hirviöistä eivät loitsut tehoa ja niin edelleen. Kaiken kaikkiaan kuitenkin vanha kunnon hit & run -tekniikka tehoaa yllättävänkin helposti, sen sijaan tuttu "liiskaa ne ovelle" -tekniikka ei toimi.

Black Crypt on nautittavaa, joskin osittain turhauttavan vaikeata seikkailua hyvin tutusti toteutetussa ympäristössä. Dungeon Masterin voittajaksi pelistä ei kuitenkaan ole.

Tuija Linden

Electronic Arts
Amiga
350,-
Testattu: Amiga



Toteutus

Kauniisti toteutettu holvistoseikkailu, jossa mielenkiintoa pitävät yllä mahtava tunnelma ja loogiset arvoitukset. Osittain turhauttavan vaikea.

Kynnys

Tuttua kamaa Dungeon Master ja EOB-veteraaneille.

Yhteenveto

Erittäin haasteellinen, mielenkiintoinen ja riippuvuutta aiheuttava holvistoseikkailu. Kaunista grafiikkaa ja tarkoituksenmukaisia ääniä.

90

Odotus palkitaan... vai?

Britannian alamaailmaa ei enää ole: paha on karkoitettu. Mutta uusi uhka, gargoylet, ovat ilmestyneet jostain ja pikku hiljaa selviää, kenet he haluaisivat miekan kärkeen: sinut, Avatarin. Siirryttyäsi Britannian oudoissa olosuhteissa gargoylet melkein uhraavat sinut, mutta ratsuväki on ajoissa. Suuri seikkailu alkaa...

Ultima VI merkitsee jättiaskeleita Ultimoiden kehityksessä: alkeellisen näköinen grafiikka on parantunut huomasti, ja niin kaupungit kuin muutkin vierailtavat paikat ovat samassa mittakaavassa. Jopa maan alla on luovuttu kolmiulotteisuusefektistä ja sielläkin liikutaan lintuperspektiivistä katsottuna. Esineitä on valtavasti, ja kaikkia pystyy vähintään liikuttamaan. Ultima VI:n valtavalla kartalla voidaan maksimissaan kahdeksanhenkistä ryhmää ohjata joko hiirellä tai näppäimistöllä.

Ultima VI:sta ovat amigistit varmasti odottaneet, PC-originaaliin ilmestyi jo pari vuotta

sitten. Mutta miten tämä raskas peli sitten toimii Amigassa?

Kiintolevytön karvalakki-Amiga vaatii megan muistia ja enemmän, mikäli aikoo käyttää kahta levyasemaa. Kolmella levykkeellä toimitettava peli vaatii neljä tyhjää levykettä, mutta asennointi sujuu yllättävän hyvin jopa yhdellä levyasemalla.

Ensimmäinen testi testattiin yksilevyasemaisella megaisella 500:lla. Alkuanimaation ja pelihahmon luomisen jälkeen pelin alkuun pääseminen, kolmen gargoylen tappo, keskustelu Lord Britishin kanssa ja noin 15 sentin matkan eteneminen vaativat useita kymmeniä minuutteja ja levynvaihtoja, minkä jälkeen levari pyörähti joka kerran kun pelihahmo liikahti, eli Avatar liikkuu noin sentin sekunnissa. Sitten päästä kuului poksahdus ja pieni verinoro valui korvasta.

Siis jos et omista parin megan Amigaa kiintolevyllä, jätä Ultima VI väliin. Sitä ei ole tarkoitettu peruskoneille (vertaa Red Baron).

Kaikeksi onneksi U6:n voi myös asettaa kiintolevyllä, joka säästää pelaajan käsivarren neljän levyn ramppaamiselta. Nopeutumisen ja lataustuokioiden pois jäämisen lisäksi juuri muuta iloa ei siitä olekaan. Nor-

maalissakin pelissä U6 on epämiellyttävän hidas pelata, ja jos ruudulla on animaatioita tai NPC-hahmoja tippuu liikkumisen todella hitaaksi.

Hupaisa yksityiskohta kiintolevyltä pelaamisessa on se, että minkäänlaista moniajoa ei sallita. Jopa ainokainen pieni virus-killeri on murhattava taustalta pois, jotta peli suostuisi aloittamaan lataamisen. Valita voi sentään, mihin hakemistoon pelin asentaa. Tilaakaan se ei vie kuin 2,4 megaa.

Perus-Amigalla tätä ei kyllä moni pelaa läpi. Eli vaikka kovo auttaa Willy Beamishissä, ei se tee samaa Ultima 6:en Amigakäännöksessä. Voi voi.

Nirvi
Jukka Kauppinen

Amiga Update
350,-

Toteutus

Ei yhtä värikäs kuin PC-versio, mutta vanhoihin Ultimoihin verrattuna kuin sateenkaari. Liian raskas peli perus-Amigoille, ja kiintolevy auttaa vain ergonomiaan, ei pelin nopeuteen.

Kynnys

Ihan hyvä, joskin joskus työläs käyttäjäliityntä. Englanninkielistä tekstiä runsaasti.

Yhteenveto

Klassinen roolipeli, mutta lähinnä Amiga 3000:n omistajille. Ilman kiintolevyä ei ostoa kannata harkitakaan.

Perus-Amiga

40

Kiintolevy-Amiga

75



Stunt-kuskin housuissa

Alussa oli Hard Drivin', kolikkopeli, josta kaikki puhuivat. Kotimikrokäännökset eivät paljon puhuttaneet, eivät edes datalevykkeet. Sitten pelihalleihin ilmestyi Race Drivin', peli, johon kaikki jonottivat. Mutta jonottavatko kauppoihin, kun käännökset ovat nähneet päivänvalon?

Odotukset nousevat korkealle erinomaisen intron jälkeen, teemana klassinen hyvän ja pahan kamppailu. Itse pelissä ei ole kyse mistään mustavalkoasetelmasta, ajellaanpahan vain kovaa.

Perinteisen Stunt Speed -radan lisäksi löytyy kaksi uutta, Autocross sekä Superstunt kirkiruuvikierteineen. Menopelin voi valita automaattivaihteistolla tai ilman, kolmesta vaihtoehdosta, joilla kullakin on omat etunsa. Kaikki hyvin tähän asti, tosin minkäänlainen harjoittelu ei ole mahdollista, mikä on outoa.

Mutta jälleen kerran täytyy todeta, ettei hiiri tai joystick pysty korvaamaan rattia, ei vaikka itkisi. Ei auta, valitsepa ratin vastineeksi kumman tahansa edellämämainituista. Ei auta, vaikka ajotuntuman voi säätää kymmenestä herkkyyssasteesta. Ei auta, iskeepä jarrut pohjaan tai matelee kilpikonnavauhtia. Auto ei kertakaikkiaan tahdo pysyä tiellä, vaan kyntää mielummin tienlaitaa. Ainoa jokseenkin pelattava rata on perusradan Speed-osuus, sekin automaattivaihteistolla ja kaikki maiseman

yksityiskohdat pois karsittuina. Tuntuu kuin pelitestausta olisi unohdettu kokonaan.

Vektorit päivittyvät kohtuullisen nopeasti, kunhan ruudulla ei ole liian monimutkaisia rakennelmia. Muutoin meno käy melkoiseksi nykimiseksi, mistä osa kyllä menee pelattavuuden piikkiin. Moottorin ääni kuulostaa samplatulta hytynä ininältä vahvistettuna, mikä tosin on yleistettävissä lähes kaikkiin autoleihin.

Kaksinpelumahdollisuuksia on kahta tyyppiä. Hard Drivinista tuttu toisen kuskin koukeroiden muistiin tallentaminen, joita toinen saa seurata tietokonekaverin kanssa. Vaihtoehtoisesti voidaan välikaapelilla liittää kaksi Amigaa (tai PC:tä) toisiinsa, joissa kummankin levari lonksuttaa omia korppujaan. Josko tämä on vaivan ja rahan arvoista, on kyseenalaista.

Race Drivin' täytyy todeta yhdeksi alkuvuoden suurimmiksi pettymyksiksi. Paremmalla pelattavuudella Tengenin käännöksessä olisi ollut ainesta jopa Pelit Huipuksi. Onko aikataulu ollut tiukassa vai laiskuus muuten vain yllättänyt ohjelmoijat jättämään pelinsä keskeneräisen tuntuiseksi? Ken haluaa simuloitua stunt-autoilua, ostakoot Geoff Crammondin parin vuoden takaisen Stunt Car Racerin. Ne, joilla se on, eivät muuta tarvitsekaan.

Jukka ja Pekka Piira



Domark/Tengen
Amiga, ST, PC
325,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Parempiakin vektoreita on nähty, mutta avajat asiansa. Hieno intro!

Kynnys

Kunnianosoitukset sille, joka saa auton pysymään radalla kuin radalla.

Yhteenveto

Potentiaalinen peli valunut hukkaan pelattavuuden myötä. Säälä.

73



Akrobatiaa ja innovaatioita

Ruutupukuinen Harlekiini vietti lapsuutensa Chimericassa, unista ja kaukaisista muistoista kootussa valtaisassa maailmassa, jossa jokaisen kulman takana odotti tutkimattomia, toinen toistaan fantastisempia maailmoja. Maailman käyttövoimana oli lapsen viaton uteliaisuus, mutta Harlekiini varttui ja muutti pois kotoa, minkä seurauksena epäuskon voimat alkoivat jäytää kotikonjuja, kunnes lopulta sen sydän murtui. Niinpä niin, monenlaisia juonia peleissä näkee, mutta tämä on ehdottomasti yksi herttaisimmista, melkein pätkittävästä liikuttava. Arvatenkin kotiin palanneen Harlekiinin tehtävänä on korjata Chimeric sydän.

Peliformaattina on läpeensä koluttu loikkimisen ja ammuskelun yhdistelmä, mutta eipä hätäillä, vielä ideasta löytyy uutta potkua, kun ei suotta pihtailla ideoiden kanssa. Sankari yltää melkoisiin temppuihin, joista itsestään selvimpiä ovat huimat pomput ja sydämien viskominen heittoaseena. Lisäksi miekkonen pystyy kapuamaan viistojen pintoja Striderin tyylistä, roikkumaan heilureissa ja köysissä, ohjailemaan putoamistaan sateenvarjolla, konttaamaan ahtaissa paikoissa, muuttamaan vedessä polskivaksi enkelikalaksi ja pomputtelemaan ympärinsä hyppypallon kyydissä. Aluksi seikkaillaan kellotornissa, kappamalla sen huipulle, jossa

todetaan kellon pysähtyneen ja sujahtaan kolossin uumeniin korjauspuuhiin. Jatkossa odottaa yhä vain unenomaisemmiksi muuttuvia palapeli-, karamellilynnä muita maisemia, joissa tautusti riittää tekemistä pitkiksi ajoiksi.

Ampumisen ja ympäriinsä viuhtomisen lisäksi sinne tänne on ripoteltu aivoja herätteleviä pulmia, joiden sijainnin tunnistaa siitä, että sankarin päälle syttyy lamppu. Odottelemalla pienen tovin näyttöön ilmestyy ytimekäs vihje. Enimmäkseen pulmat ovat simppeleitä vipujen kääntelyä, mutta jo oikeiden naimikoiden etsimisessä on aivan kylliksi puuhaa.

Monipuolisuuden lisäksi vauhdikkaus ja melkoisen kunioitettava koko ovat pelin parhaat puolet. Jotenkin etäisesti hiipii mieleen Segan Sonic The Hedgehogin vauhdikkaat akrobaattitemput, joskin aivan yhtä mielettömään lentoon tämän sankarin rahkeet eivät riitä. Myös tekninen toteutus on huippulaatua kahden kerroksen sulavalla vierityksellä, vauhdikailla animaatioilla ja virheettömällä pelattavuudella, unohtamatta räiskyvän kirjavaksi yltävää värikkäyttöö.

Lievästä hehkuttelusta huolimatta Harlequin on loppujen lopuksi perin tavanomaisen tuntuinen peli, mutta sitä pelatesaan tuntuu todella uppoutuvansa uuteen ja ihmeelliseen ulottuvuuteen, mikä on aina hyvän pelin merkki. Peli vaivaa, kiusaa, hännä, houkuttelee ja

lopulta melkein tekee hulluksi, kunnes silmissä alkaa vilistää lentäviä sydämiä, pomppivia kelloja sun muuta surrealistista kamaa.

Jukka Tapanimäki

Gremlin
Amiga, ST
320,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Makoisalla ulkoasulla kuorrutettu, vauhdikas ja sulava peli, jossa höyryä on vaihteleva äänitausta.

Kynnys

Tuttua loikkimista, mutta ongelmien setviminen vaatii tarkkaa silmää ja kekseliäisyyttä.

Yhteenveto

Yksi parhaimpia ja idearikkeitä pomppimispelejä pitkiin aikoihin.

90



Gremlin haistoi ison rahan raapustaessaan nimensä Games Workshopin lautapeliin käännöksiin oikeutavaan sopimukseen. Hero Quest ei liiemmin sävyttänyt, mutta kuinka käy avaruusrooliin Space Crusadessa?

Kun ihminen keksi varppimoottorin, hän vihdoinkin valloitti tuon käymättömän korpimaista vihoviimeisen. Varppimoottori mahdollisti matkan varppiavaruuden kautta, jolloin valovuosien matkan taittuu tunneissa. Mutta eihän ihmisrotu ole koskaan pystynyt täysin hallitsemaan löydöksiään. Avaruuslaivoja katosi varppiavaruuteen, josta ne saattoivat vuosikymmenien kuluttua ajalehtiä takaisin. Hylkyinä.

Suurella tietämättömyydessään ihminen vapautti myös varppiavaruudessa piileskelevät Kaaoksen voimat ja sytytti tuhansien vuosien sota.

Pelastajaksi nousi Ihmisten Avaruuden Keisariksi tituleerattu mies, loistava sotilas ja diplomaatti, joka yhdisti ihmiset Imperiumiksi ja perusti avaruusmerijalkaväen, Legions Asartsin. Space Crusade keskittyy kuvaamaan näiden erikoisyksiköiden toimintaa ihmiskunnan vihollisia vastaan.

Ristiretkeläiset on scifi-rooli-strategiapeli, jossa legioonalaiset putsavat avaruushylkyjä kaaoksen palvelijoista.

Haamuja menneisyydestä

Muistaako kukaan Laser Squadin? Kyseisen pelin vaikutus viihtäessä jo Space Crusaden lyhyessä introssa ja voimistuu pidemmälle edettäessä. Tahatonta tai ei, mikään haitta se ei suinkaan ole, onhan Laser Squad yhä yksi parhaimpia "ei-täysiversiä" strategiapeliä. Siinä missä Laser Squad oli kuvattu lievästi kolmiulotteisesti, yhdistää Gremlinin käännös sekä kaksiulotteisen "linnunsilmä"- että isometrisen 3D-kuvaustavan.

Kolme pelaajaa voi ottaa osaa puhdistusoperaatioihin tietokoneen hoidellessa pahojen poi-

SPACE CRUSADE

kien roolin. Tehtäviä on tusina ja ne vaihtelevat simppeleistä "tapa kaikki alienit" -skenaariosta kaaoksen kuution tuhoamiseen (vehje, jolla viholliset suunnittelevat jotain jänskää). Yksiköjä on valittavissa loogisesti kolme. Jokainen yksikkö koostuu komentajasta ja neljästä alaisesta.

Ennen tehtävää luonnollisesti varustaudutaan. Asearsenaali vaihtelee lususta pulterista sinkoon, jonka tuhovoima kattaa neljäkin vihollista. Varmaton sinkoilija saattaa siinä sivussa pyyhkäistä omiaankin (kokemusta on!).

Aseistauduttuaan tiimi valitsee varusteensa. Näitä ovat muun muassa lämpöpommit, sokaisukranaatit ja suojakentät. Useimmat ovat kertakäyttöisiä, toiset, kuten tähtiin, säilyvät läpi koko tehtävän. Terminaattorihenkisistä komentajaa voi parannella biomekaanisin osin, kuten bionisin silmin tai käsin. Varusteiden saatavuus vaihtelee yksiköiden kesken, samoin komentajien käytettävissä olevat erikoiskäskyt, joilla tarvittaessa tehostetaan joukkion toimintaa eri tavoin, esimerkiksi tuplaamalla hyökkäysvuoro.

Legioonalaiset laivalla

Varsinainen tehtävä alkaa hyökkäysaluksen telakoiduttua hyllyn kylkeen. Näyttöön ilmestyy ylhäältä kuvattu näkymä pelialueesta. Jottei operaatio äityisi käytävillä harhailuksi, ruudulta löytyy myös hyllyn kaavio. Iko-neista hoidellaan välttämättömät tarpeet kuten liikkuminen ja taisteleminen. Ennen vuoron lopettamista voidaan varusteet ottaa käyttöön ja komentaja huutaa käskynsä. Pelaajan lopetet-



tua vuoronsa hoitelee tietokone pahojen liikuttamisen.

Vihulaista voi joko röpötellä kaukaa, käydä käsirysyyn tai pahimmassa tapauksessa paeta. Jos oikein hyvä onni myötä voi vihollisen liiskauttaa oven väliin. Taistelutapahtumien ajaksi kamera siirtyy huoneen ylänurkkaan, mikä on lähinnä kosmeettinen seikka, mutta toimii hyvin. Peliareenan saa kytkettyä kolmiulotteiseksi milloin tahansa, tosin vain ympäristöä tarkkaillakseen.

Vuorojen välillä astuu kuvaan jokin 19 eri satunnaistekijästä. Joistakin on hyötyä, kuten androidien simahtamisesta ja koko aluksen ovien hallinnasta. Ikävimpiin taas kuuluvat hyllyn turvajärjestelmän ilkeä tapa eliminoida satunnainen sotilas sekä sielunimijävampyyrit.

Kultaa ja kunniaa

Tehtävän suoritettuaan yksikön on palattava valtaussukkulaan ennen vuororajan umpeutumista. Voi sitä sotilasraukkaa, joka jää ulkopuolelle. Jos pelaajia on useampi kuin yksi, voittaja ratkaistaan pistesaaliilla. Eräät tehtävät edellyttävät kilpailevien joukkojen eliminointia, joten semmoisia rauhanturvajoukkoja

ne ovat. Tyyliä ei sinänsä ole vierasta ristiretkeläisille.

Menestyksekkään suorituksen jälkeen komentajan mitalitili karttuu. Mitalit vaikuttavat käytettävissä olevien varusteiden määrään. Merkkejä kauppaamalla komentaja voi ostaa itselleen arvoja, unelmanaan ylikapteeniksi nimittäminen. Mitä korkeampi arvo, sitä enemmän komentoja. Komentajan voi majoittaa levykkeelle.

Miniatyyriukot bittikartalla

Toteutus on ensiluokkaista. Grafiikka on erittäin selkeää ja huolellisesti työstettyä. 3D-näkymä on luku sinänsä: isot spritet, esikuvinaan lautapelin figuurit, on piirretty ja animoitu erinomaisesti. Kaikki varusteet ja aseet sotilaiden hanskoissa ovat erinäköisiä suuliekkejä myöten, ja helposti tunnistettavissa, tosin sinko muistuttaa lähinnä varsieväkalaa.

Pikkumiehiä käy välillä sääliksi pelin isoimman vihollisen Dreadnoughtin, jauhaessa heitä kanuunoillaan. Hylkyjen käytäviltä kantautuu etäistä hirviöiden mylvintää ja sotilaat poksahtelevat saappaistaan voimakkaan räjähdysten saattelemana ja saapa halutessaan musiikkia-kin taistelua rydyttämään. Eli äänipuoli on hoidettu kiitävästi.

Gremlin teki sen taas

Lautapelin "liiku sinä, sitten minä" -systeemi on käännetty sujuvaksi ja monipuoliseksi käytäjäliittymäksi. Hero Questin kaottinen systeemi on onneksi

VAROITUS!

Kaaoksen voimat ovat vallanneet pelin koodinkin. Space Crusade nimittäin ei näytä toimivan kaikissa 1.3 Amigoissa. Ongelma ilmenee kakkoskorpussa (data disk). Siispä kannattaa pitää kuitti visusti tallessa mahdollisen vaihdon varalta.

heitetty romukoppaan. Reaaliajan puuttumisesta on pikeminkin hyötyä kuin haittaa, muutoin tuloksena saattaisi olla melkoista sohimista. Vaikeustaso on mitoitettu sopivasti ja 12 skenaariota tarjoavat yllinkyllin haastetta itse kullekin. Tuluvat tehtävälevykkeet pitävät mielenkiintoa yllä jatkossakin.

Space Crusadessa ei juuri suurempia vikoja ole. Ainoa nipottamisen aihe on manuaali, joka on sekava ja yliselittelevä tyyliin "Voit avata ovia, jos haluat. Mutta sinun ei ole pakko avata ovia, jos et halua." Space Crusade on pakko-ostos kyseisen sanan taikavoimaan uskoville ja muillekin pelaajahenkilöille.

Jukka ja Pekka Piira

Gremlin
Amiga, ST (PC, C64
tulossa)
325,-
Testattu: Amiga

Toteutus

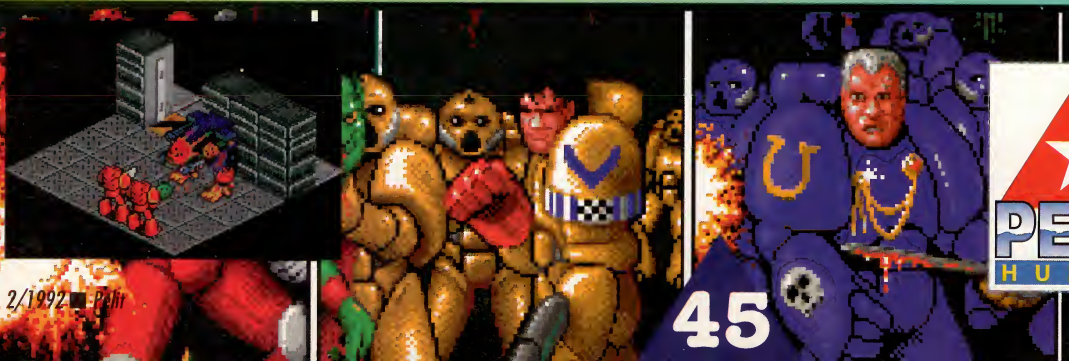
Selkeä ulkoasu joustavan pelisysteemin kuorruttajana. Ehdot efektit.

Kynnys

Kököinen manuaali syytä kahlata läpi. Muutoin helposti omaksuttava.

Yhteen veto

Hauskaa ja harmitonta bittiviihdettä.



95

45



Turistit turvallisesti etelään

Lentosimulaattoreita tuntuu nykyään olevan hieman joka lähtöön, mutta aihepiiri on kummasti rajoittunut hävittäjäkoneisiin. Saksalainen Thalion päätti aloittaa simulaatiosarjansa toisenlaisella tuotteella ja palkkasi ohjelmoijaksi entisen matkustajakonelentäjän.

Rainer Bopf valitsi simuloitavaksi koneeksi suht' tuoreen Airbus A320:n. Eroa siinä vanhempiin suihkumoottorikoneisiin verrattuna on ohjaamon pelkistys ja tietokoneen mukaantulo. Nippeleiden ja nappuloiden määrä on vähentynyt rankasti, sillä tietokone hoitaa lähes kaikki sellaiset toiminnot, joiden valvomiseen ei välttämättä tarvita ihmistä.

Airbus on myös niin sanottu fly-by-wire-kone, sillä mekaanisia, liikkuvia osia on korvattu elektroniikalla. Ennen ohjausauvan liikkeet välittyivät erilaisia kaapeleita myöten eteenpäin, Airbusissa tietokone tulkitsee auvan liikkeet ja välittää tiedon ohjaustietokoneille, jotka puolestaan kontrolloivat ohjaussiviekkkeitä.

Pelissä tietokone hoitaa jopa laskeutumisen, joskin allekirjoittaneen koelennoilla huomattiin, ettei tietokonekaan ole erehtymätön. Useammin kuin kerran Airbus mätkähti pelloille laskutelineiden palaset sinkoillen. Airbusin tietokoneohjelmistosta vastaavat henkilöt väittäsivät varmasti, että kyse on tietty ihmillisestä virheestä.

Vaikka pelin paketti ei olekaan kooltaan massiivinen, on se sitä painoltaan. Kuorien sisältä löytyy 200-sivuinen manuaali (englanniksi), pari isohkoa lentokarttaa, lentokenttien ILS-lä-



hestymiskarttakirja ja vielä julisteen muodossa oleva kuva Airbusin ohjaamosta. Paperin paljouden ansiosta Airbusin paketti on varmasti painavin pelipaketti, johon olen tähän mennessä törmännyt. Harmittavaa on, että lentokartoista on jätetty pois juuri se osio, jossa näkyy Helsinki ja palanen muuta eteläistä Suomea.

Kartat ovat samoja, joita käytetään oikeassa ilmailussa, joskin kaikissa on varoitus olla käyttämästä niitä todellisessa navigoinnissa. Tämä johtuu siitä, että esimerkiksi lentokenttien ILS-lähestymiskartat muuttuvat vähän väliä, eivätkä pelin mukana tulevat kartat ole varmasti enää ajan tasalla.

Käsikirja on selvästi saksalaisen kirjoittama, sen verran huonoa englannin kieltä se viljelee. Muutakin valittamista manuaalissa on: jostakin syystä sen lähestyminen aiheeseen tuntuu jotenkin välinpitämättömältä ja pinnalliselta. Niinkin tärkeä osuus kuin ensimmäinen testi-lento käsitellään niin kehnosti, että pelaajalle jää erittäin sekava kuva pelistä ja lentokoneen toiminnoista. Ohjeiden mukaan lentäminen ei kovinkaan helposti saa aikaiseksi toivottua

lopputulosta. Viimeisessä kapaleessa sanotaan: "Nyt olet suorittanut ensimmäisen lentosi ja laskeutunut turvallisesti (toivottavasti) lentokentälle." Kun ohjeissa kaikki suunnat ja toimenpiteet kuvataan "vähän sinne päin" ja "lentele siinä kunnes tuntuu siltä, että pitäisi kääntyä"-tyyliin, niin kentälle pääsy on työn ja tuskan takana. Koko käsikirja pitäisi mielestäni kirjoittaa kokonaan uusiksi ja huolella.

Koska kyseessä on matkustajakone, ei vektorigrafiikan vauhdikkuus ole mitenkään tärkeää. Näyttö päivittyy 3-5 ruutua sekunnissa, mikä ei tosiaankaan ole päätähuimaavaa. Olisi odotettua, että grafiikka olisi ollut hieman yksityiskohtaisempaa, mutta ilmeisesti ohjelmoijan mielestä Airbusilla lennettäessä ei tarvitse nähdä maaston piirteitä. Äänet ovat suihkumoottorin suhinaa kera muutaman varoituspippauksen.

Peliä voi pelailla joystickillä tai hiirellä, mutta hiiriohjaus on huomattavasti miellyttävämpää ja tarkempaa. Toimintanappuloita ei ole niin paljon, että aloitteleva pelaaja niihin hukuisi, mutta kuitenkin sen verran paljon, ettei niitä ulkoa kukaan opettele. Siksi erillinen referenssikortti nappuloista ja niiden toiminnoista olisi ollut erittäin tervetullut, ilman sitä ranteet väsyvät pahasti kun joutuu selaamaan raskasta käsikirjaa edestakaisin kyllästymiseen asti.

Petri Teittinen

Thalion
Amiga, ST (PC tulossa)
495,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Grafiikka ei vauhdilla huimaa ja maisemakin on tasaista vihreää. Äänet ovat realistiset, joskin karut. Täytyy silti ottaa huomioon, ettei tällainen peli juuri parempaa vaadikaan.

Kynnys

Paksu, englanninkielinen ja huono käsikirja pelottaa useimmat nuoret kauaksi pelistä. Kielitaitoiset ja matkustajakoneista kiinnostuneet jaksanevat rämpiä niin kauan, että löytävän pelin viehätöksen.

Yhteenveto

Virkistävää vaihtelua sotilaskonesimulaattoreiden jälkeen, jos mielenkiintoa riittää.





Alcatraz



Huumekuningas pois vankilasta!

Elämme ei-niin-kaukaista vuotta 1996 San Franciscossa. Amerikan hallitus on julistanut mittavan sodan Miguel Tardiezin johtamaa huumekartellia vastaan. Tämä yhteiskunnan vihollinen numero 1 on linnoittautunut Alcatrazin saarelle. Entinen vankila toimii nyt kaikenlaisen rikollisen toiminnan päämajana, joten joku lähetetään vaaralliselle tehtävälle kukistamaan Tardiez. Vapaaehtoisia?

Pelaaja ohjailee kahta kommandoa, Birdiä ja Fistiä, jotka on valittu tehtävään mainioiden lähitaistelun ja kommandotaitojensa ansiosta. Pelin ensimmäinen osuus asettaa miekkoset saaren rannalle, jolla kulkee tasaiseen tahtiin Tardiezin vartijoita. Tavoitteena on selviytyä aina parakkirakennukseen saakka ja varastaa dokumentteja, jotka todistavat Tardiezin rikolliset toimet.

Ruutu on jaettu vaakasuoan kahteen osaan, puolisko per kommando. Jos pelaajia on vain yksi, joutuu pelaaja ohjailemaan molempia miehiä vuoronperään. Kontrolloitavan miehen vaihto tapahtuu return-näppäimestä. Tämä aiheuttaa käytännössä pieniä vaikeuksia, sillä kommandojen yhteispeli ei toimi sitten alkuunkaan. Kun vihollisia alkaa ilmaantua, pystyy vain joystickin komentoja totteleva kommando tekemään jotain, toinen seisoo tumput suorina ja ottaa vastaan kovasti rankaisua. Ongelmat häviävät kun tietokoneen ääreen saadaan toi-

nen ihminen.

Ensimmäisen osion suurin viirhe on sen vaikea aseiden käyttö. Kukistetuilta vastustajilta jää maahan aseita, jotka voi noukia parempaan talteen kumartamalla aseiden kohdalla, mutta niiden käyttöön saaminen onkin sitten jo vaikeampaa. Pelaajan täytyy ohjata kommando piilopaikkaan, jossa sitten tulitusnapulaa painelemalla voi kelata käytettävissä olevien aseiden läpi. Veitsi on paras mahdollinen vaihtoehto, sillä ensimmäinen osa vaatii etenkin hiljaisuutta, metelihän hälyttää paikalle lisää vartijoita. Muita aseita ovat Stayer Aug 77 -konepistooli, K12-liekinheitin, M165-aikepommi ja HVS-kranaatti, mutta ne ovat kaikki erittäin äänekkäitä veitseen verrattuna.

Toisessa osuudessa pelaajan pitää kiivetä pitkin vankilan seinää, koska portista on mahdoton päästä. Yksi kerrallaan kommandot lähtevät nousemaan köyden avulla seinää, välttellen etsintälamppujen valokiiloja. Jos kiila osuu pelaajaan, pitää hänen päästää jonkin verran köytä ja laskeutua alemmas.

Kolmannessa osiossa pelaaja on jo sisällä vankilassa. Kommandot kulkevat läpi loputtomilta tuntuvien käytävien ja etsivät Tardiezia lukemattomista huoneista. Käytävillä ja huoneissa vaanii vihollisia, jotka eivät

epäroi hetkeäkään lasauttaa sarjaa kohti tuntematonta tunkeilijaa. Tardiezin napattuaan pelaajan pitää vielä kiiruhtaa saaren toiseen päähän ja ehtiä siellä odottavaan helikopteriin. Jos helikopteri on jo lähtenyt, voi pelaaja yrittää palata kumiveneelle, eli käytännössä kulkea kaikki pelin osuudet uudestaan läpi.

Alcatraz tuo kovasti mieleen Infogramesin vanhan hittipelin Hostagesin. Tyyli ja tunnelma ovat erittäin samanlaisia. Kaksinpeli on toki tervetullut ominaisuus, joskin tämä vaikeuttaa pelaamista ilman kaveria. Kukaan ei tietenkään käske teemmään toisella kommandolla yhtään mitään, mutta kaksi paria käsiä on paljon parempi kuin yksi.

Hostagesin tapaan Alcatraz jaksaa viehättää jonkin aikaa, pidempään, jos paikalla on kaksi pelaajaa. Yksin pelailtaessa pelin ylenpalttinen vaikeus karsii enimmäkseen pelihalat hieman turhan nopeasti.

Petri Teittinen

Infogrames
Amiga, ST (PC tulossa)
320,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Vanha mustavalkoinen elokuva tulee mieleen pelin väripaletista: paljon metallinhohtoisia harmaita. Alkumusiikki on erittäin vahva ja luo tunnelmaa sekä korkeat odotukset. Pelin aikana äänitehosteet koostuvat samplatusta aseiden paukkeista ja parista tömähdyksestä ja huudosta. Hieman karun näköistä touhua, kaikenkaikkiaan.

Kynnys

Käsikirjaa ei tarvitse edes vilkaista, kontrollit ovat sen verran loogisia. Poikkeuksia ovat tietenkin toimintanappulat ja aseiden valinta, joita ei välttämättä osaa arvata ilman käsikirjan apua. Yksin pelattaessa jo pelin ensimmäinen osa on useimmille aivan liian vaikea.

Yhteenveto

Aivan mukiinmenevä kommandopeli, joka oikeastaan vaatii kaksi pelaajaa, jos pelissä aikoo menestyä. Ei mitään suurempaa valittamisen aihetta, vaikka toisaalta ei mitään maailmaa mullistavaakaan.

82



Jumalten aseita etsimässä



●● Viikinkien taruston mukaan maailmaa luotaessa siihen kylvettiin samalla tuhon siemenet. Maailma loppuu, kun koittaa Ragnarök, sekasorron aika, jolloin jumalat laskeutuvat maan päälle ja aloittavat viimeisen taistelun.

Pahuuden jumala Loki oli kuitenkin sitä mieltä, että kahina olisi liian edullinen jumalille, joten hän varasti Odinin miekan, Freijan keihään ja Thorin vasaran heittäen ne maan päälle. Siitä syntyi sellainen suuttumus ja kähinä, että Thor ehdotti radikaalia toimenpidettä: seuraavana aamuna eräs viikinkineito oli yhdeksännellä kuukaudella, ja näin putkahti maailmaan Heimdall, Thorin poika.

Ennen jumalallisten aseiden etsintää voi määritellä sankarin ominaisuudet kolmessa yksinkertaisessa alipelissä. Aluksi katoaan baarissa kirveellä Helgan lettejä, sitten jahdataan öljyttyä possua ja viimeisenä keräillään satamassa kultarahoja vastaantulijoiden kanssa taistellen. Ohjeista tai sen kummemmin pelistäkään ei selvinnyt, mihin ominaisuuksiin tarkalleen ottaen vaikutetaan, mutta ne lienevät taito, voima ja onni. Jakson voi myös jättää väliin, jolloin saa puolet maksimipisteistä ja puolikkaan ryhmästä, mikä on itse asiassa enemmän kuin ensimmäisillä epätoivoisilla yrityksillä saavuttaa.

Kun Heimdallin seuraksi on valittu viisi urhoa sotureista, druideista ynnä muista, pääs-

täänkin varsinaiseen peliosuuteen, jossa lähdetään seilaamaan paatilla kolmessa maailmassa: Midgardissa, Utgardissa ja Asgardissa. Jostain sieltä pitäisi tonkia esiin jumalten kadonneet aseet.

Jokaiseen maailmaan kuuluu toistakymmentä saarta, joissa kolutaan paikkoja eräänlaisessa isometrisessä Dungeon Master -virityksessä. Toisin sanoen kuvakulma on yläviistosta, mutta seikkailun elementteinä on tuttua esineiden ja taikojen keräilyä, pulmien ratkomista ja taistelua. Kahinointi on perin suorasukaisesti ja oikeastaan kömpelösti toteutettu. Pienessä ikkunassa on kuvattu aseellaan viuhtova miekkonen, jota kuretetaan valitsemalla menusta ase ja hyökkäysoptio tai vaihtoehtoisesti loitsu. Puolustautuakin voi, kunhan klikkaa defend-ikonin oikealla hetkellä vastustajan aloittaessa huitaisunsa. Toimenpide tosin vaatii niin järjettömän nopeat refleksit, että harvemmin siitä on mitään hyötyä.

Ongelmat ovat sitä tasoa, että painamalla lattianappeja oikeassa järjestyksessä, valitaan oikea loitsu oikeassa paikassa, esimerkiksi loihditaan esiin näkymätön silta, tuhotaan ansakuoppa sun muuta. Alueiden pahin vika on siinä, että erityisempää haarau-

tumista tai sokkelointia ei ole havaittavissa, mikä tekee myös ongelmien ratkomisen perin yksitoikkoiseksi puuhaksi.

Alkuintron ja kolmen esipelin sarjakuvamainen grafiikka on tyylliltään mainiota, tuoden lähinnä mieleen Iso Knut -sarjakuvat. Pelihahmot sitten ovatkin tavanomaisemman näköisiä ukeleita, poikkeuksena lähikuvat vastustajista. Ympäristössäkään ei ihmeempää hurraamista ole, sillä vaikutelma on jotenkin autio. Pikkuisen kompaktimpi suunnittelu ei olisi ollut pahitteeksi. Tunnelmallista alkuluristusta lukuunottamatta äänipuoli jää aika rujoksi typistyen lähinnä askelten tepsuttavaan ääneen.

Roolipeliksi Heimdallia ei hyvällä tahdollakaan voi luokitella, vaikka mukana onkin ominaisuuspisteitä, taitojen kehittymistä sun muuta. Enemmänkin se on sinänsä näppärä toimintaseikkailu, jossa riittää tekemistä pitkäksi aikaa. Onkin eri asia kuinka viihdyttävästi aika rientää, sillä jotenkin pelissä ei ole läheskään samaa imua kuin vastaavasti ideoiduissa Dungeon Master -peleissä.

Jukka Tapanimäki

Core Design Ltd
Amiga, ST, PC
320,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Toimintaseikkailu, jossa yläviistosta kuvatulla karuhkolla alueella tepsuttaa näpsäkästi animoitu hahmo. Karut äänet.

Kynnys

Niin sanottu roolipeli, johon pääsee nopeasti sisälle. Ongelmien ratkominen ei vaadi kohtuutonta älykkyyssosamäärää.

Yhteen veto

Thorin pojan ja kumppanien seikkailu on laaja ja haastava kokonaisuus, jota kuitenkin vaivaa outo puuduttavuus.

82

Postimies kuolee aina monesti

Nykyaikaisen geeniteknologian luomat vaarat ovat kaapanneet vallan Singaporessa. Kaupungin suurin tutkimuslaboratorio, 90-kerroksinen GENOQ-yhtiön pilvenpiirtäjä on jäänyt villiintyneiden biologisten aseiden käsiin. Työntekijät ovat joko kuolleet tai paenneet syrjäisiin huoneisiin pilvenpiirtäjän uumeniin. Sinun tehtäväsi on viedä tutkimuskeskuksen johtajalle Mr. Derridalle Jyväskylän geenitutkimuslaitokselta postitettu pikälähetys, joka sisältää ainoan tunnetun vasta-aineen vapaaksi päässeitä geeniseiteä vastaan.

Peli alkaa pilvenpiirtäjän kerroksesta 80, josta tarkoitus on edetä kymmenen kerrosta ylöspäin. Jokaisessa kerroksessa on käytävä kaikki (tai ainakin melkein) huoneet lävitse, jotta kulku seuraavaan kerrokseen olisi mahdollista.

Aseina on kelpo laser ja muutama muu erikoistehoste, joita lojuu ympäri taloa. Niitä kannattaa käyttää taloudellisesti, koska esimerkiksi kranaatteja saa käyttööseen vain yhden kerrallaan.

Matkan varrella tulee kuitenkin eteen mitä kummallisimpia geenilaboratorion asevarastosta karkuun päässeitä vastustajia. Hiihyimpiä näistä ovat miehenmittaiset siniset kumipamput, jotka tekevät raavaastakin miehestä lehtipihvin alta aikayksikön. Myöskin punaisia jättiläiskokoisia ilmapalloja kannattaa varoa, jollei halua muuttua joulu-kalkkunaksi. Jotta tehtävä ei menisi vallan sunnuntaikävelyksi, on joihinkin lattioihin piilotettu mukavasti grillaavia sähköjohtoja ja automaattilasereita. Nopeus ja tarkkaavaisuus ovatkin valtteja tässä taistelussa.

Oma vaivansa koituu laboratorion nurkkiin ja komeroihin piiloutuneista tutkijoista, jotka on ohimennen pelastettava. Valitettavasti heidän älykkyytensä



ei ilmene parhaiten kriisi-tilanteissa, joten heidän saattamisensa turvaan voi vaarantaa koko oman tehtäväsi. Joitain vihjeitä saattaa saada sinne tänne sijoitelluista tietokoneista, mutta vain jos arvaa salasanan.

D/Generation on hyvinkin perinteinen isometrinen toimintapeli laseraseineen ja kummallisine vihulaisineen. Pelimaisema on kuvattu miellyttävästi yläviistosta ja 16-värisen VGA-grafiikan ansiosta kaikki kohteet erottuvat vähän liiankin helposti. Äänistä ei paljon pysty sanomaan, koska ne ovat jääneet pelkkään laserin laukaisemi-

seen.

Mindscapen pojat ovat vääntäneet kivan ja samalla helpohkon toimintapelin, joka jaksaa kiinnostaa juuri niin kauan kuin läpipeluu kestää. Toiseen kertaan ei

peliiä tuskin jaksaa enää kahlata, koska ongelmien ratkaisut ovat yksinkertaisia ja pelin vitsit suorastaan tylsiä. Kivan sävöyksen tapahtumiin antavat pienet viittaukset Suomeen siellä täällä seikkailua.

D/Generation on erinomainen valinta vaikkapa perheen ensimmäiseksi PC-peliksi, koska se on todella helppo oppia, ja pitkällekin pääsee, jos vain kärsivällisyyttä riittää. Kielitaitoa ei juuri tarvita, ainoat tekstit koostuvat lähinnä huudahduksista. Kokeneen seikkailijan ja räiskintäpelien ystävän kannattaa kuitenkin kiertää D/Generation

kaukaa, sillä kovin suureksi haasteeksi siitä ei ole. Toisaalta PC-peleissä toimintapeli on aina tervetullut lieventämään niiden tuskaa, joiden isi tai äiti on rauhannut toista koneen kotiin.

Pietari Varola

Mindscape
PC (Amiga, ST)
359,-
Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib/
Soundblaster
Ohjaus: N/J
Levy: 3&5/H

Toteutus

Tyylikästä ja hauskaakin grafiikkaa. Pelihaamon ohjaaminen on helppoa.

Kynnys

Jäänyt asentamatta.

Yhteenveto

Mallikkaasti toteutettu, nykyaikaistettu versio vanhasta kunnon Atic Atacista.

80

●● Oletko tyytymätön roolipelien tasoon? Oletko sitä mieltä että parannettavaa on vielä huomattavasti, ennen kuin olet tyytyväinen? Haluaisitko tehdä ikioman roolipelisi, alusta loppuun? Jos vastaat kyllä jokaiseen kolmeen kohtaan, älä osta Bard's Tale Construction Setiä.



Bard's Tale XXVI: The Secret of Selfmademoon

Kauan, kauan sitten (levyn copy-right-merkinnän mukaan 1985) kun PC oli lähinnä yleinen naurunaihe ja Se Todellinen Tietokone oli C64, Electronic Arts julkaisi Bard's Tale -nimeä kantavan roolipelin. Seuraavana vuonna markkinoille putkahti Bard's Tale II ja 1988 EOA synnytti vielä kolmosenkin. Bard's Tale III, -Thief of Fate oli kuitenkin aika pahasti vanhan aiheen uudelleenläämittelyä eikä kestänyt vertailua uusien mestareiden joukossa.

Thomas R. Decker pistää Bardit lopullisesti jäihin (mutta varmistaa samalla miljoonan jatko-osan synnyn) Bard's Tale Construction Setillä. BTCS ei ole ensimmäinen roolipelien rakenteluohjelma, se kunnia kuuluu Adventure Game Construction Setille, mutta ensimmäinen vakavasti otettava kuitenkin.

Uuden Bard's Tale -seikkailun teko on jaettu käytännössä neljään eri apuohjelmaan, jotka ovat tavara-, taika-, hirviö- sekä karttaeditori. Kun näiden avulla

on valmistettu oma relevantti osansa pelistä voi specials-menussa olevan testi-option avulla testata toimiiko peli. Jos lopputulos tyydyttää, koostetaan siitä uusi upea Bard's Tale -seikkailu Build Game -optiolla.

Mahtavan miekan muokkaaminen

Kolme ensimmäistä editoria eli tavara, taika ja hirviöt toimivat kaikki samalla periaatteella. Ruudulla on nivakka ominaisuuksia, joita vaihdellaan esiin tai olion mukaan kunnes haluttu lopputulos loistaa ruudusta. Editorien käyttö on tehty erittäin yksinkertaiseksi, enkä todellakaan keksi mitään rakentavia ehdotuksia, kuinka niitä pystyttäisiin enää parantamaan.

Mitä editorit sitten sisältävät? Tavara- ja taikaeditorit ovat kummatkin samanlaisia toteutukseltaan, -läjiä optioita joilla valitaan, millainen tuote tulee käytännössä olemaan. Optioita on varsin runsaasti, ja tuotteen voi laittaa aika lailla omaa mielikuvitustaan. Aivan vapaasti ei kuitenkaan voi luoda mitä ta-

hansa, kaiken taustalla häärii jatkuvasti Troy Worrellin alkuperäinen BT ja yleinen pitäytymisen sarjan luonteessa.

Tavaraeditorin tärkeimmät optiot ovat User Class eli kuka voi käyttää, Armour Plus eli paljonko antaa plussaa panssarointiin, Damage Dice eli paljonko vaurioita vastustaja kärsii, X-Special eli erikoisvaurio kuten myrkytys, hulluus ja Critical Hit ja käyttökerrat. Taikaeditori tarjoaa jokuinkin vastaavat valinnat samaan tyyliin, mutta valmis tuote on jokin iloinen taika, jolla piristää tylsää seikkailua.

Hienoja hirviöitä

Mörköeditori tarjoaa jo hieman erikoisempaa. Toteutus on edelleen samanlainen kuin edellä selostetuissa editoreissa, mutta mielenkiintoinen mahdollisuus onkin jo hirviön "taisteluohjelmointi". Kullakin hirviötyypillä on oma Combat Options -menunsa, joihin voi valita neljä mahdollisuutta optioista attack, move and attack, dependent attack, special attack, random attack ja nothing. Tämä mahdol-

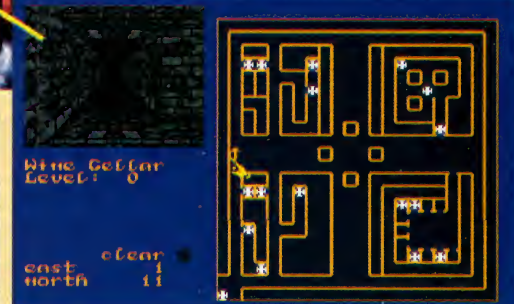
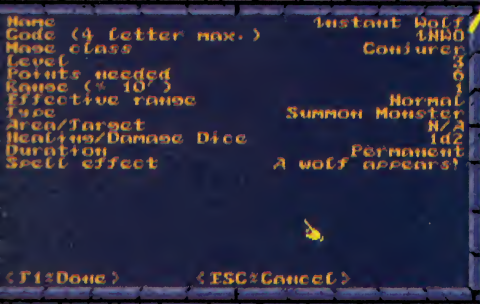
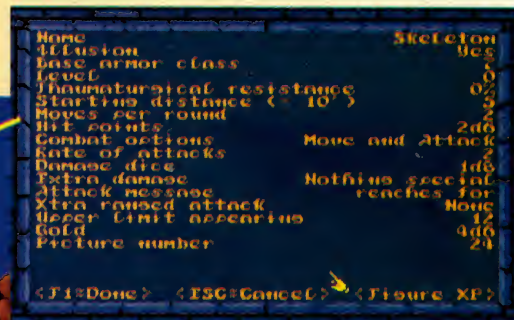
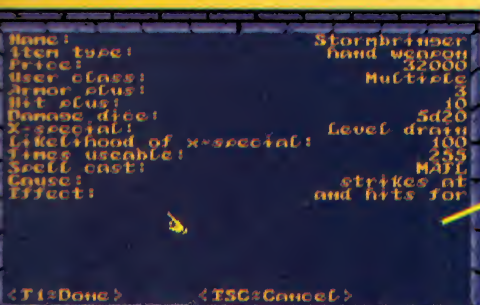
listaa jo jotakin omalaatuisuutta kunkin otuksen taistelutyyliin, muunkin kuin aseiden ja naamataulun osalta. Bravo.

Hirviöeditorin grafiikanpiirtämisessä on kuitenkin kommentoitavaa. Bardin Jorinoita pelanneet muistavat, kuinka taistelun alkaessa ruudulle tupsahtaa kuva vastaanantulleesta kaverista. Automaattisesti jokainen olettaa, että itse rakennettuihin petoihin voi piirtää oman/kaverin kuvan, eikö?

Sepäs ei onnistukaan suoraan! Pelko pois, homma onnistuu DeLuxe Paintilla. PC:ssä värimäärä on rajattu 64:ään paletin ensimmäiseen väriin ja tarkkuus 320x200:aan. Tavaraeditorissa voisi olla hauska lisäys kuva kyseisestä esineestä, mutta valitettavasti BT ei tue moista ideaa.

Kartta kuntoon

Tulevan BT-seikkailun sielun luo tietenkin karttaeditori, joka voittoa helppokäyttöisyydessään "päivän paras" -palkinnon. Mitäpä sitä turhia repostelemaan: kartan luonti on helppoa ja nopeaa. Kaikki tarpeellinen löytyy



ilman ylimääräistä sössöä. Pelkkä kartta ei tietenkään pidemmän päälle riitä, sillä kukapa tahtois tallustaa pitkin katuja odotellen pelkkiä random encountereita?

Pitää olla toimintaa, taloja, mielenkiintoisia ihmisiä ja kapakka. Näiden toteuttaminen on jälleen kerran helppoa, kunhan ensin sisäistää specials-ohjelmointikielen. Vaikka ohjelmointi olisikin lähes tuntematon käsite, ei vaikeuksia tule, kuten esimerkiksi näyttävät.

Karttaeditorissa on yksi puute: 3D-grafiikkoja ei voi editoida sitten millään. Kaikki seikkailut joutuu koluamaan jonkinasteisissa rauniokaupungeissa. Ulkoilmamaisemia ei myöskään ole.

Joukko ahkeria roolipelifaneja alkaa puurtaa yhteisen seikkailun parissa, joka tuntee nimen "Knightmare at Iisalmi City,-The EGA-man in Search of VGA" -seikkailun parissa. Seikkailu kasautuu jotakuinkin, ja ilman suurempia yllätyksiä seikkailu vastaa odotuksia, mutta pikku-ruinen seikka jäi kaivertamaan hampaankoloon.

BTCS EI toistan EI ole "oikea" Construction Set. Sellaisena pidän ohjelmaa, jolla pystyy rakentamaan pohjamudista alkaen täysin oma seikkailu, jota voi väantää vapaasti ilman suurempia rajoituksia. Vaikka pelisysteemi rajoittuisikin Bard's Taleihin, saisi ympäristöä muokata enemmän sitoutumatta liikaa tyypilliseen fantasiaympäristöön.

Mitä BTCS sitten oikein on? Oikea nimi olisi Bard's Tale Scenario Editor. BTCS on upeasti ja erittäin käyttäjäystävällisesti toteutettu,-mutta maksuna helpoudesta on annettu todellinen monipuolisuus. Tällaisenaan kukin itsehty Bard's Tale on vain pieni/suuri Bard's Tale -skenaariorio,-ei muuta.

Manuaali on selkeä ja hyvin jaoteltu, mutta jotenkin puutteellisen oloinen: liian tiivis ja lyhyesti selitetty.

Pienistä naputuksista huolimatta BTCS on ehdottomasti paras roolipelinteko-ohjelma PClle, ehkä siksi että se on ainoa laatuaan. Mut voi kun tulisi Ultima Construction Set, niin jo saattaisi itsekin rallattaa...

Jukka O. Kauppinen

Interplay/Electronic Arts

PC
295,-
Näyttö:C/E/V/M
Ääni:Adlib/Roland/
Pro-Spectrum/
Soundblaster
Ohjaus:N/H
Levy:3/5/H
Testattu: PC

Ohjelma-esimerkit

Name: Pit Trap

1. DO Trap Flag
2. DO Print "You have fallen into a pit!"
3. DO Play Sound #3
4. DO Damage 8 hit points
5. DO Stop

Name: Princess Quest

1. DO Draw Picture #56
2. DO Print "King Oswald" Under Picture
3. If Flag #2 is set THEN Print "King Oswald wishes you well on your quests" ELSE Nothing
4. If Flag #2 is set THEN Stop ELSE Nothing
5. IF Monster named "Leigh-Ann" is in party THEN Print "Thank you for rescuing my daughter." ELSE Print "Help me, oh brave ones... blah blah blah"
6. If Monster named "Leigh-Ann" is in party THEN Give 5000 gold ELSE Stop
7. DO Give Sword of Manliness
8. DO Have monster named "Leigh-Ann" leave party.
9. DO Set Flag #2
10. DO Stop

Toteutus

Kaikki BT-seikkailuun tarvittava tavara on editoreissa.

Kynns

Kaikki editorit tehty äärimmäisen yksinkertaisiksi käyttää. Kerrankin tuote joka on tehty käyttäjäystävälliseksi.

Yhteenveto

Hyvä ja yksinkertainen ohjelma, joskin muutamilta osiltaan hieman rajoittunut. Oman BT-seikkailun tekemisessä ei kauan nokka tuhise.

83



P-80 Shooting Star

Lucasfilmin Secret Weapons of Luftwaffe jatkaa paisumistaan. Uusin tulokas, tosin taas amerikkalaisten riveihin, on jenkien suihkuhävittäjä P-80 Shooting Star. P-80 ehti osallistua sotaankin, mutta nippa nappa, eikä ikinä oikeasti ottanut yhteen Luftwaffen suihkuhävittäjien kanssa. Nyt tämäkin on mahdollista korjata.

P-80 on varsin mukava kone. Nokalla keikkuu kuusi 50 kaliiberin konekivääriä eikä kone tipu yhtä helposti kuin saksalaiset kollegansa. P-80 on tervetullut lisä erikoisuusarvossaan. Ei-pä tarvitse itkeä Mustangin ohjaamossa kun Gothat häviävät kaukaisuuteen.

Se, onko P-80 ostamisen arvoinen, riippuu sinusta.

Nnirvi

P80 VAATII ALKUPERÄISEN SECRET WEAPONSIN EIKÄ TOIMI YKSINÄÄN.

Lucasfilm

PC

150,-

Testattu:386/VGA

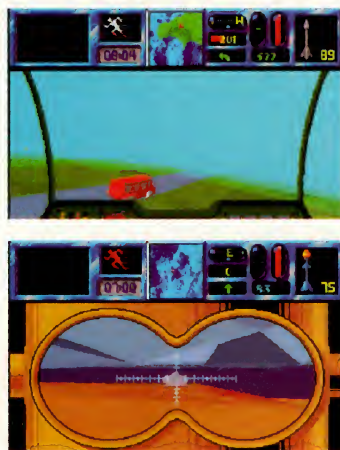
90



UPDATE-PC

Midwinter 2: Flames of Freedom

Midwinterin kakkososassa Sahan imperiumi on lähettämässä massiivista armadaa valloittamaan Agoraa. Pelaajan tehtävä COBRAn agenttina on saada viereisestä saaristosta puolelleen



tarpeeksi saaria, jotta armada saadaan pysäytettyä tai tarpeeksi heikennettyä, jotta vapaus säilyy.

Mike Singletonin fraktaalivektorigraafinen, varsinainen toimintaseikkailupeli tarjoaa tehtävää yllin kyllin. Ainoat suuremmat viat ovat ajoneuvojen yliherkky ja epästandardi ohjaus sekä käsiaseiden liimaaminen mahaan pystyyn (tarkoittaa, että niillä voi ampua vain kohti-suoraan eteenpäin) sekä tähtäimien puuttuminen joka aseesta. Muuten Midwinter 2 on tarpeeksi laaja, jännittävä jne.

ST/Amiga-versiot kärsivät massiivisesta latailusta, jota tapahtui joka ikisen asian yhteydessä, mutta kiitos kiintolevyn tämä jää näkymättömiin (myös Amigas-).

Grafiikassa ei ole muuta muutosta kuin rasteripintojen korvaaminen tasaisilla väripinnoilla. 386:n teho riittää erittäin pehmeään ruudunpäivitykseen.

PC-Midwinter 2 on yksinkertaisesti hyvän pelin paras versio.

Nnirvi

MicroProse

PC (Amiga,ST)

350,-

Testattu:386/VGA

Näyttö: VGA

Ääni: Adlib/SB/Roland

Ohjaus: N/H/J

92



UPDATE-AMIGA

Willy Beamish

Kuuluisin alle teini-ikäinen tietokonesankarimme Willy Beamish on päässyt seikkailemaan tiensä myös amigistien sydämiin.

Nuorukaisemme suurimpana haaveena on päästä mielipelinsä Nintarin mestaruuskilpailuihin. Yhdeksänvuotiaan elämän simulointi luonnistuu helposti, mutta taustalta paljastuvan rikollisten juonen murskaaminen ei ole aivan yhtä toimiva ajatus.

Willystä huomaa selvästi, että

Willy Beamish ja koulujuhlien riemu.



peli on alunperin suunniteltu suuremmille koneille. Kiintolevyllisissä Amigoissa tätä ei juuri huomaa, vain animaatiot ovat kankeampia kuin ne voisivat olla. Verrattuna PC-versioon Amiga-Willy on väriltömämpi (256 > 32). Tästä huolimatta grafiikka on, jos ei kaunista niin ainakin hienoa. Kaiken ydin kuitenkin on kovalevy, sillä Willy "Amiga" Beamish vie 12 levyä. Äänipuoli ei ole kovin erikoinen, mutta ei-pä se ollut sitä PC:ssäkään.

Kun jätämme tekniset seikat huishelkuttiin ja tutkimme itse peliä, löytyy alta täysin uuden sukupolven seikkailu, joka on parhaita koskaan valmistettuja seikkailupelejä. Sopii parhaiten kiintolevyn omistajille, yhden levyaseman omistajat unohtakaa koko juttu.

Jukka O. Kauppinen

Dynamix

Testattu: Amiga

92





UPDATE-AMIGA

Castles

Interplayn linnanrakennuspelissä pelaaja pääsee pykäämään unelmiensa linnaa. Eikä juuri muuta. Satunnaisia päätöksiä joutuu tekemään ja joskus torjumaan hyökkäyksiä keskeneräisen tuntuksessa sota-osuudessa. Päämääränä on rakentaa tietty määrä linnoja.

Linnojen rakentelu sujuu palkkaamalla työvoimaa sopivassa ammatimiessuhteessa ja pistämällä sen paiskimaan töitä. Hyvä idea, pelin toteutus on jäänyt kesken ja alun kiinnostus hiipuu pian.

Castles ei mitenkään merkittävästi eroa PC-versiosta ja vaatii megan muistia.

Nnirvi

Electronic Arts
Amiga (PC)
Testattu: Amiga 500
320,-

75

Cover Girl Stripoker

Nyt lapset silmät seuraavaan arvosteluun. Tämä on tarkoitettu



vanhoille likaisille sedille.

Vihdoinkin täydellinen räsy-pokka! Kahdeksan riisuttavaa naista, animoitu riisuutuminen ja (POISTETTU).

Mikä parasta, panokset voi nostaa tosi korkeiksi ja tietokone on täysin onneton pokerinpelaaja, joten pienellä tuurilla paljastuu nainen per viisi minuuttia. Eihän kukaan Strip Pokereita korti-iltaharjoittelumielessä pelaa.

Ihan OK digitoitua grafiikkaa, ja muutenkin paras näkemäni Strip Poker, mutta kun joka purkki pursuaa estottomia GIF-kuvia niin kuka näitä tarvitsee?

Nnirvi



Storm
PC/Amiga/ST/C64
Testattu: 286/VGA
320,-

80

Indy Heat

Super Sprint julkaistaan jälleen kerran eri nimellä. 20Näissä peleissä ajellaan ruudulle mahdullalla radalla pikkuriikkisillä kilpureilla.

Indy Heatissa jatkoon pääsee niin kauan kuin sijoittuu ykköseksi, toinen mahdollisuus on

tappion tullessa kuluttaa kolikko, joita alussa saa neljä. Uutuutena Indy Heatissa on varikko, jossa vauriot korjataan ja auto tankataan.

Indy Heat on SS-klooni sieltä totuttua vaikeammasta päästä. Graafisesti se toimii sekä Amiga-että 64-formaatissa eivätkä äännetkään ole hullummat. Millähän nimellä se ensi vuonna julkaistaan?

Nnirvi

Storm
Amiga, C64, ST
Testattu: Amiga, C64
320,- (130,-/185,-)

83

Wild West World

Perimmäisenä ideana on tulla lähiseudun mahtavimmaksi miehiksi. Tämä tapahtuu keinotekoisella karjan sun muiden kauppahöydykkeiden kanssa. Voiپی läheisestä kylästä palkata ammattitappajan listimään ärsyttävän vastapelurin. Maanviljelijöitä, uudisraivaajia, karjapaimenia sun muita apulaisia pitää palkata, eikä kaupankäynnittäkään toimeen tule.

Grafiikka on todella kamalaa! Koko höskään on käytetty "mahtavaa" 16-väristä VGA-tilaa, jota on vielä "paranneltu" DeluxePaintin Smoothilla. Graafinen ulkoasu on lopullisesti tuhattu "villilänsimaisella" väripaletilla.

Peli kuluu tylsästi eteenpäin vyörymällä. Saattaa olla, että peli on monipuolinen, mutta jos näin on, se on peitetty äärimmäisellä sekavuudella. Vaikka manuaalin osaisi etu- ja takaperin ulkoa ei oikein selviä, mitä pitäisi tehdä milloinkin ja miksi. WWW:ssä olisi ollut ainesta vaikka mihin. Tällä toteutuksella se kuitenkin jää pölyyntymään muun keskinkertaisen softan joukkoon.

Ossi Mäntylähti

Software 2000/U.S. Gold
Testattu: PC 486
320,-

70



53

POLICE QUEST III



Suku on pahin

●● Sonny Bonds on jo kahdesti kunnostautunut, mutta miten käy kun väkivalta kohdistuu omaan perheeseen? Lyttonin hullu rituaalimurhakultti ottaa kohteekseen Sonny'n kuvankauniin vaimon Marie Bondsin, joten S. Bondsilla on ratkottavanaan kaksi ongelmaa: säilyttää mielenterveytensä ehjänä ja napata kulttilaiset.



Police Questien viehätys perustuu ennen muuta loppuunhiottuun realismiin, jonka autteittisuudesta on vastuussa entinen poliisi Jim Walls.

Bonds sin taival alkoi vuonna 1987 Sierran julkaistua Police Quest I:n. Bonds aloitti Lyttonin poliisiasemalla tavallisena passi-poliisina, joka ennen pitkää ylennettiin etsiväksi. Sonny sai vastaansa huumekauppiaan pahimmasta päästä, Jessie H. Bainsin, joka vangittiin ykkösosan lopussa.

Kakkososassa Jessie Bains pääsi pakenemaan Lyttonin keskuvankilasta mukanaan kohdelista murhattavista henkilöistä. Jopa Bonds sin tyttöystävä Marie Wilkins kidnappattiin, mutta moninaisten käänteiden jälkeen Jessie päätyi verisenä viemärin pohjalle, Bonds in ja Marien lähtiessä kuherruskuukaudelle Havajille.

Mutta koska tämä ei ole satua, vaan peliä, jonka jatko-osista heruu rahaa Sierran kassaan, eivät Sonny ja Marie eläneetkään onnellisina elämäänsä loppuun asti. Kolmososassa heidän onnelaansa tuppautuu häiritsemään Jessie Bainsin veli, joka kaiken kukkuraksi vielä kuuluu "paholaisen pojat" -klubiin, jonka nimestä jo arvaa, millaista

toimintaa "kerholaiset" harjoittavat pimeinä syysiltoina. Töihin, kersantti Bonds!

Tervetuloa takaisin, kersantti Bonds

Käväise omassa huoneessasi lukaisemassa muistio konstaapeli Moralesin huonosta käytöksestä. Sinut on määrätty täksi päiväksi työskentelemään liikenteen parissa, joten painele pitämään ohjeidenjako alokkaille. Aluksi huomauta Moralesille haluavasi keskustella hänen kanssaan kahden kesken.

Pidä tilannekatsaus ja ohjaa kukin omiin töihinsä. Palaa omaan huoneeseesi, jossa Mora-

les jo odottaakin. Juttele henkeviä, ota tietokoneavainkorttihakemus (Computer Access Card Requestion Form) laatikostasi ja nouse hissillä yläkertaan. Annettuasi hakemuksen Mikelle saat tietokoneavainkortin.

Laskeudu ykköskerrokseen, ja hae komeroista muutamia patte-reita sekä pakettillinen hätäreketteja. Siirry miestenhuoneeseen ja etsi oma lokerosi, jonka saa auki yhdistelmällä 164. Ota mukaasi PR-24-pamppu, taskulamppu ja muistikirja. Kuljeskeltuasi hetken aikaa poliisiaseman käytävillä aluehälytyskeskus kutsuu sinua. Viiletä huoneeseesi, nosta luuri ja sormeile dispatch-nappulaa. Puistoon on



kuulemma hyökätty ulkoavaruudesta, tai ainakin joku väittää sellaista.

Asetu siis virka-autoosi (siihen, missä lukee valkoisilla kirjaimilla poliisi) ja ajele puistoalueelle. Ruokailijoiden kuusitelu paljastaa idässä hyppälevän hyypiön olevan ympäristölle vaarallinen. Kävele sinnepäin ja löydät puolipukeisen miehen, joka kommunikoi Muukalaisten kanssa viittomakielellä.

Juttele kaverille ja yritä käsitellä tätä. Tyyppi yltyy väkivaltaiseksi, repii virkamerkkisi, heittää sen jokeen ja hyppää itse perässä. Puhu hänelle uudestaan ja tutki vaatekasaa. Löydät avainnippun ja ajokortin. Silmä silmästä: viskaa avaimet jokeen. Hullu hermostuu ja alkaa lähestyä pahat mielessään, joten sinulla on täysi oikeus myös käyttää väkivaltaa itsepuolustukseksi. Ota pamppu vyöltä ja tempaise jatkää tämän tullessa liian likelle. Iske kaverin kädet käsiraudoilla selän taakse, kuljeta mies autolle ja suorita ruumiintarkastus. Löydät stiletin, jonka takavarikoit. Avaa oikeanpuoleinen ovi ja tunge tyyppi sisään.

Ajele takaisin poliisiasemalle. Laita aseesi säilytyslokeroon ja saat hulgiaani lasiovista sisään. Puhu vartijalle ja anna pidätyksen syyksi teräaseen hallussapito julkisella paikalla. Ota käsiraudat laatikosta ja palaa liikennevalveluun.

Partio pikatiellä

Suuntaa matkasi rampille, jossa Moralesilla on jonkinasteisia ongelmia. Hän on pysäyttänyt yli-

nopeutta ajaneen autoilijan, joka kieltäytyy allekirjoittamasta sakkolappua. Kerro autoilijalle, että allekirjoitus on vain tae hänen ilmestymisestään oikeuteen, ei virheen myöntäminen. Nainen kieltäytyy yhä, perustellen Moralesin yrittäneen huijata hänet rahaa allekirjoittamalla kymppitonin shekin. Anna naisen mennä (signature), pidä puhuttelu Moralesille ja jatka partiointia pikatiellä.

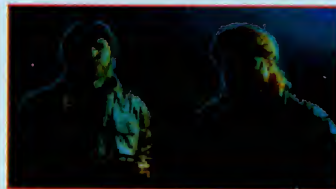
Ajele ympäriinsä vauhdilla 55 mailia tunnissa. Ennen pitkää ohitsesi porhaltaa auto lievä ylinopeutta. Survaie kaasu pohjaan ja kytke pilli päälle. Saavutat tuotapikaa ylinopeutta ajaneen auton ja pakotat sen tien sivuun. Ajaja on myöhässä treffeiltä ja myöntää tehneensä virheen. Hän on katuvainen, joten päästä hänet pelkällä varoituksella ja jatka partiointia.

Kohta eteesi ilmestyy liikenne-

nesuma nopean liikenteen linjalla. Ohita se, ja huomaat alinopeutta ajavan auton. Herätä kuljettajan huomio sireeneillä ja roikkumalla auton puskurin takana viereisellä kaistalla. Hän luovuttaa ja ohjaa hotrodinsa tien sivuun. Puhel kuskille ja kerro hänen ajaneen alinopeutta. Tyyppi heittäytyy hävyttömäksi, joten pyydä hänen ajokorttinsa ja kirjoita sakkolappu tietokoneella (muista oikea aika!). Allekirjoituta lappu kuskilla, palauta ajokortti ja toivota hyvää päivänjatkoa.

Ohitsesi pyyhältää jossain vaiheessa musta auto. Silmäile rekisterilautaa ja jos huomaat jotain erityistä, älä pysäytä autoa. Kyseessä on huumepoliisin etsivä takaa-ajossa.

Jatkaessasi partiointia näet pian auton, joka vaappuu reunalta toiselle. Ohjaa auto tien sivuun ja puhel Jim Wallsille. Hän on ottanut kerran kiellon päälle. Suorita juopumustesti siirtelemällä sormea oikealta vasemmalle. Pidä näppiäsi hetken aikaa vasemmassa laidassa ja saat selvät todisteet kaverin humalatilasta. Tyyppi on niin vaarallinen liikenteelle, että joudut viemään hänet selviämään. Selosta hänelle tilanne ja lukitse miehen kädet selän taakse käsiraudoilla. Palaa asemalle suorittamaan puhalluskoe putkan eteisessä. Kahden promillen humala on jo aika paha liikenne-rikkomus, joten luotsaa ukko putkaan.



Rutiini loppuu

Saat hätäkutsun läheiseen ostokeskukseen. Aja sinne mahdollisimman nopeasti ja ehdit juuri nähdä vaimoasi Mariea nostettavan sairaautoon. Hän on joutunut jonkun hullun puukkojunkkarin hyökkäyksen kohteeksi. Ota hänen kädestään kultaketju ja lähde sairaalaan. Useiden tuntien kamppailun jälkeen tohtori tulee antamaan sinulle tilannekatsauksen. Marien henki on saatu pelastettua, mutta hän on yhä syvässä koomassa. Et voi tehdä mitään Marien hyväksi, joten palaa tutkimaan rikospaikkaa.

Saavuttuasi ostokeskukseen tungetteleva reporteri ilmaantuu kyselemään tahdittomuuk- sia. Hillitse itsesi ja puhu hänelle. Tunge patterit taskulamppuusi ja haravoi maastoa. Läheltä auton ovea löydät pienen metallisen riipuksen, jossa on sarjanumero. Kirjoita tuo numero muistiin ja palaa kotiisi.

Salaperäinen metallitähti

Kapteenin soitto keskeyttää oikeutetun leposi puolilta päivin. Nouse sängystä, venytele ja peseydy. Ota vaatekomerosta soit- torasia ja ajele asemalle. Sinut





on määrätty työskentelemään rikososastolla ja tehtäväksesi annetaan ymmärrettävistä syistä Marie Bondsin murhayritys. Partneriksesi saat tietenkin Moralesin.

Kapteeni kertoo erään toisen samantapaisen murhan sarjanumeron. Kirjoita kummatkin ylös, käynnistä tietokoneesi ja tutki pronssitähden sarjanumeroa. Saat tietosi vielä yhden murhan, jonka tekotapa sopii Marien tapaukseen. Kirjoita tapauksen sarjanumero ylös ja katsele kaikki kolme tapausta kertaalleen läpi. Soita sanomalehtimiehelle (numero löytyy käyntikortista) ja pyydä häntä laittamaan "...asiasta jotain tietäviä pyydetään ottamaan yhteys Lyttonin poliisiasemaan" -ilmoitus lehteen.

Kirjaa ketju ja pronssitähhti todisteina Marien tapaukseen. Työpäiväsi onkin jo pulkassa, joten lähde tapaamaan Marieta Lyttonin keskussairaalaan. Osta ruusuja kukkakaupasta, kysy vastaanottovirkailijalta Marien huoneen numero ja lähde sinne. Tohtorin mukaan Marien tila ei ole muuttunut hyvään eikä pahaan suuntaan. Hän voi vain toivoa parasta. Aseta soittorasia sängylle ja anna ruusu Marien käteen. Pienet lihasvärähdykset ilmaisevat, ettei Marie sittenkään ole lopullisesti koomautunut. Suutele häntä ja lähde kotiin nukkumaan.

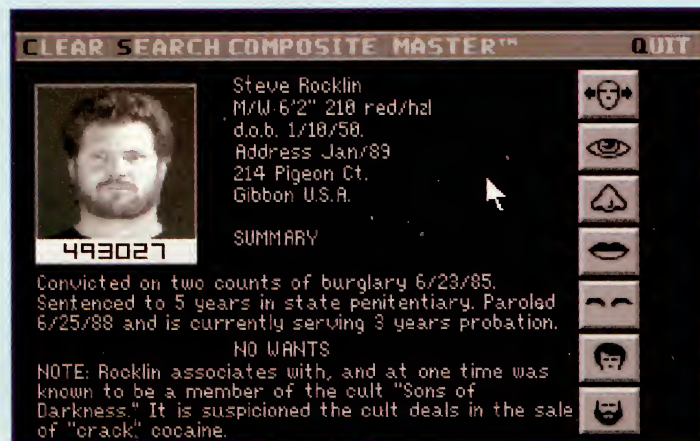


Kassi-Alman kanssa kytiksellä

Uusi päivä, uudet haasteet. Asemalla sinulle on jätetty viesti, jossa kerrotaan erään todistajan löytymisestä. Aja annettuun osoitteeseen ja saavut Maryn "talolle". Vilauta virkamerkkiä ja pyydä Marya seuraamaan itseäsi. Hän ei uskalla lähteä mukaa- si ennen kuin on varma, ettei hänen ostoskärryjänsä varasteta. Lukitse ne käsiraudoilla läheiseen tolppaan ja Mary suostuu

yhteistyöhön.

Palaa asemalle, tarjoa Neilin eväät Marylle ja kuulustele naista. Hän kertoo nähneensä erään ilkeän miehen hiippailevan ostoskeskuksessa. Hän pystyisi tunnistamaan hiipparin, muttei osaa piirtää kuvaa hänestä. Käynnistä tietokoneesi ja valitse kasvojenmuokkausohjelma. Muuttele kasvojenosia, kunnes jokainen näyttää hyvältä. Eli Maryn kommentti on "The looks (kasvojenosa) O.K.". Valitse "Search composite master" ja kaiken mennessä nappiin Steve



Rocklinin henkilötietolomake ilmestyy ruutuun. Etsintäkuuluta Rocklin, mutta palauta Mary sitä ennen takaisin omaan parakkiinsa (muista ottaa käsiraudat mukaasi). Ja sitten kotiin.

Kulttimurhaaja iskee jälleen

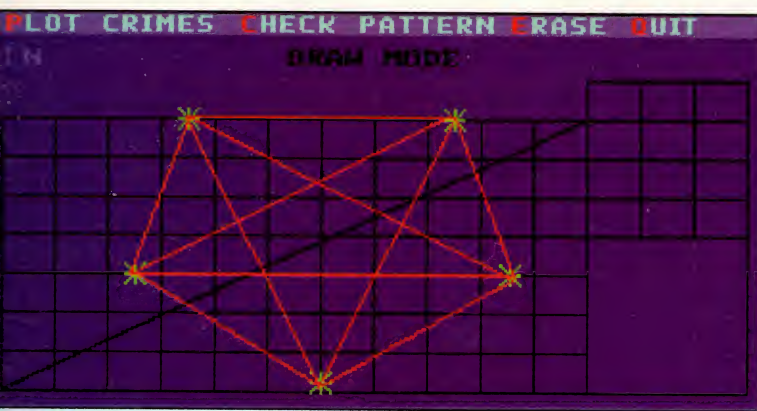
Rankan yön jälkeen saavut jälleen asemalle. Lukaise ilmoitustaulu ja tarkista kirjelaatikkosi. Hiljaa-ajelija Juan Rojez on nostanut kanteen sinua vastaan virka-aseman väärinkäytöksestä. Hae ATK-huoneesta jäljityslaite ja partioauton hansikaslokerosta nopeudenkalibrointikortti ja aja siviiliautolla lakitupaan. Vastaile syvyyksiin ja esitä pyydettyä kalibraatiokortti todisteeksi.

Voitettuaasi oikeudenkäynnin Morales haluaa puheluimeen. Aja hänet ostoskeskukseen, jossa hän unohtaa laukkunsa autoon. Nappaa avain ketjusta ja ryntää lukkoseppä Zakin luokse saadaksesi kopion Moralesin avaimesta. Maksa, palaa autoon nopeasti ja pistä alkuperäinen avain takaisin laukkuun. Jos kaikki meni putkeen, ei Morales huomaa mitään outoa.

Hetken ajeltuanne radiosta kuuluu ilmoitus murhasta. Murhapaikalla ota auton tavarasäiliöstä hammasstikka, muovipusseja ja raaputin. Raavi valkoisesta autosta mukaasi hieman maalia ja ryhdy tutkimaan vihreää roskista. Löydät murhatun miehen ruumiin, jonka paidan alta paljastuu tuttu symboli: pentagrammi. Raapusta kuvio muistikirjaasi ja tutki ruumiin taskut. Kirjoita ajokortin numerosarja muistiin. Sormien alta saat otettua hammasstikuilla muovipussiin töhnää.

Palaa asemalle ja käynnistä tietokoneesi. Valitse uusi tapaus ja näpyttele tiedot tietokantaan. Kirjelaatikossasi on viesti tohtorilta. Hän haluaa sinut sairaalaan mahdollisimman pian. Mene sinne, mutta kirjaa ensin todisteesi uuden tapauksen alle ja pyydä DNA-tutkimus töhnästä.

Hetken pulistuaan tohtori jättää sinut kahden Marien kanssa. Tarkista sängyn päästä suonensisäisen lääkkeen annostelu. Katso Mariea ja huomaa ero tiiputuspullon säätimessä. Kutsu hoitaja paikalle painamalla tyy-



nyn yläpuolella olevaa nappia. Hän ei usko sinua, mutta suostuu kuitenkin hakemaan tohtorin paikalle. Tohtori tutkii hetken aikaa vuodetta ja huomaa todella tehneensä virkavirheen. Hän korjaa vian ja lähtee lätkimään. Suutele Mariea ja lähde pois. Kolmaskin päivä on ohi.

Mitä olisi poliisisarja ilman takaa-ajoa

Tutuksi käyneen aamurutiinin jälkeen käynnistä tietokoneesi ja tutki tapausta 199145 eli roskiksesta löydetyn ruumiin tapausta. Laboratorio on ehtinyt analysoida maalinäytteen ja antaa auton todennäköisimmän mallin. Soita aluekeskukseen ja pyydä heitä pitämään silmällä kyseistä autoa.

Jatka tietokoneen kanssa räpeltelyä, valitse kaupunginkartta ja ryhdy asettelemaan murha-paikkoja kohdalleen. Lisää vielä Marien murhayrityksen tapahtumakohta ja yhdistä kaikki neljä paikkaa toisiinsa viivoin. Kuvio on epätäydellinen pentagrammi. Aseta yksi piste kahdeksannen ja yhdeksannen kadun väliin ja vedä siitä viivat, jolloin tietokone ilmoittaa ruudulla näkyvän kuvion olevan pentagrammin. Hiippaile psykiatrin toimistoon ja lukaise Moralesia käsittelevä kansio, josta paljastuukin muutamia epäilyttäviä seikka. Palauta kansio pöydälle ja lähde ajelemaan Old Nugget -saluunaan.

Avaa tavarasäiliö ja ota etsiväsalkusta muovipusseja ja raaputin. Ota maalinäyte ulkona odottelevasta autosta ja iske jäljitin siihen kiinni. Astu baariin sisälle ja kysele porukalta auton omistajasta. Kukaan ei tunnu tietävän mitään, mutta hetken kuluttua toinen biljardinpelaaja

astuu sisään. Lähempi tarkastelu osoittaa hänen olevan Steve Rocklin! Vedä aseesi esiin ja karkaise "Freeze!" Rocklin ampuu sinua (onneksi laukaus menee ohi), karkaa baarista autoonsa ja kaasuttaa pois. Juokse omaan autoosi, kytke jäljityskartta päälle ja seuraa pillit päällä mahdollisimman lujaa välkkyvää pistettä.

Pienoisen huristelun jälkeen Rocklinin auto joutuu liikenneonnettomuuteen pikatiellä. Kaa-haa paikalle ja ota hätäraketit tavarasäiliöstä. Aseta ne tielle ja



tutki rikollisen ruumista. Löydät avaimen, jolla saat auki lukitun tavarasäiliön. Avaa se ja tielle putoaa viisi pussia kokaiinia. Morales ryhtyy oudon avuliaaksi ja poimii kokapussit talteen puolestasi.

Palaa asemalla ja mene toimistoon Moralesin kirjatessa kokaiinipusseja. Avaa hänen pöytälaatikkonsa kopioavaimella ja paina mieleesi lokerikon koodin numero (386). Kirjaa todisteet tapaukselle 199144. Suutele Mariea sairaalassa neljännen päivän päätteeksi.

Työpaikalle saavuttuasi juttele Moralesille. Tämä häipyessä am-

pumaharjoituksiin on hänen lokerollaan turvallista käydä. Pyyhällä hissillä ykköskerrokseen, mene miesten vessaan, ota paperirulla telineestä ja tuki sillä pytyä vesireikä. Vettä alkaa tulla lattialle, joten kerro siitä siivoojalle ja hänen mennessä korjaamaan vaurioita pujahda naisten pukuhuoneeseen. Avaa Moralesin kaappi ja löydät pussillisen kokaiinia. Tee asiasta muistiinpano vihkoosi, ja säntää raporttoimaan asiasta välittömästi kapteenille.

Sinua odotetaan ruumishuoneella, jossa ketään ei kuitenkaan ole paikalla. Tutkiskele aikasi kuluksi ruumiita, kunnes löydät Steve Rocklinin tomumajan. Ruumiintutkija saapuu yllättäen paikalle ja antaa sinulle Rocklinin henkilökohtaiset tavarat paperipussissa. Poistuessasi ruumishuoneelta saat puhelun sairaalasta. Anna Marielle pusista löytynyt kaulakoru ja häivy ajelemaan.

Matkalla kuulet erään talon palavan. Ajele sinne ja puhu palopäällikön kanssa. Odottele

tä et tunne, mutta hän näyttää harvinaisen samannäköiseltä kuin Jessie. Jatka matkaasi pentagrammipyhäkköön, josta voit ottaa mukaasi hiuksia ja verta.

Aja ostokeskukseen ja mene armeijan värväystoimistoon. Esittele itsesi poliisivirkailijaksi, näytä valokuva ja pyydä lisätietoja Michael Bainsista. Upseeri antaa sinulle printteriliuskan. Lue se ja palaa takaisin asemalle.

Tee pieni visiitti psykiatrin luokse, anna hänelle lehtileike, printteriliuska ja valokuva. Hän tekee analyysin Michael Bainsista, jota kannattaa kuunnella. Aja kulttitalolle (kartassa ihan luoteisimman korttelin pohjoisreunan keskiosaa) ja yritä saada heitä yhteistyöhön. Ei onnistu, joten suuntaa lakitupa. Puhu tuomarille kauniita ja näyttele kulttiesineitä, niin hän suostuu myöntämään sinulle kotietsintäluvan. Palaa kulttitalolle. Kukaan ei suostu avaamaan ovea, joten taas tuomarin luo. Kerro asiantila ja esittele vielä lisää kulttiesineitä. Hän hoitaa paikalle murtoryhmän, joka varmistaa selustan ja tunkeutuu rakennukseen. Kirjaa kulttiesineet tapauksen 199144 (Marie Bonds) kohdalle ja palaa kulttitalolle.

Viimeinen taistelu

Puhu RAM-yksikön johtajalle ja vedä aseesi esille. Asetu oven vasemmalle puolelle ja katsele oven murenemistä. Astu sisälle ase valmiina. Sohvan takaa kierahtaa ensimmäinen vihulainen. BANG! Michael Bains antautuu, käsirautoita hänet ja anna muiden virkailijoiden hoitaa homma loppuun.

Nosta vasemmanpuoleista sohvatyynyä ja löydät TV:n kaukosäätimen. Laita televisio päälle ja valitse kanava kahdeksan, jolloin takka siirtyy paljastaen salatin. Vedä aseesi esille ja astu sisään. Paikka johon saavut on aika ilkeä, pöydällä lojuu muutama neula ja jotain valkoista jauhetta. Odotele hetken aikaa ja vasemmalta, tynnyreiden takaa ilmestyy viimeinen narkari. Ammu hänet ja Police Quest kolmonen on selvitetty.

Ossi ja Panu Mäntylähti



Pala palalta eteenpäin

●● Pelit-lehdessä 1/92 Jukka Tapanimäki arvosteli Another Worldin 84 pisteen arvoiseksi, ja valitteli tiukasti ennaltamäärättyä ongelmien ratkomisjärjestystä. Normaalin seikkailupelin tapaan maisemaa ei voi vaihtaa, jos jokin ongelma ei ratkea. Janne Särkelä sai kuitenkin ongelmat ratkaistua ja koodit etsittyä, joten apua olkaa hyvä.

Salasanat

Alku	Edji
Vankila	Hici
Tuuletuskanavat	Fild
Pakotie	Libc
Luolasto	Ccal
Altaan pohja	Edil
Kivipaasi	Fadk
Holvisto	Kcij
Allas ennen sukeltamista	Icah
Allas, kun sukellukset on tehty	Fiei
Holvi	Lald
Linna	Lfek

Alku (edji)

Mene oikealle ja listi madot. Jatkan matkaa äärimmäisenä oikealla olevaan ruutuun ja saat pedon perääsi. Juokse lujaa vasemmalle kielekkeelle. Leiki Tarzania hyppäämällä liaaniin ja katkaise se. Heilauta itsesi oikealle, jolloin lennähdät alku-ruutuun. Juokse (taas) pedon lähtöruutuun. Peto ammutaan, sinut tainnutetaan ja viedään vankilaan.

Vankila (hici) Tuuletuskanava (fild)

Keinuta häkkiä, kunnes se lentää vartijan päälle tainnuttaen hänet. Ota ase maasta ja juokse kaverisi kanssa oikealle sellien ohi. Kaverisi rupeaa aukomaan ovea, joten pidä huolta, ettei hän kuole. Kun ovet aukeavat, mene oikealle ja hissillä kaverisi kanssa alimpaan kerrokseen ja katkaise sähkö. Nouse siitä seuraavaan kerrokseen. Juokse vasemmalle aukon luo (hissi). Mene alas ja vasemmalle hissillä ylös. Ammu porukkaa kunnes kaverisi avaa tuuletusluukun, johon sujahdat.

Pakotie (libc)

Tuhoa ovet ja mene oikealle. Juokse käytävää pitkin ulos ja tapa häiskä. Mene sillalle ja hyppää pitkä hyppy. Pudottuasi kielekkeelle tee aukko seinämään ja mene aukosta.

Luolasto (ccal) Altaanpohja (edil) Paasi (fadk)

Mene alas kivipaadelle ja siitä oikealle luolan kuusi ohi. Juokse ensimmäisen kivivyöryn ohi. Toisen kivivyöryn kohdalla odottele sopivaa tilaisuutta. Varo köynnöstä, ammu sitä niin se väistyy (kivet eivät osu sinuun ollessasi ylhäällä) ja mene oikealle altaan pohjalle. Ammu köynnökset ja hypi lätäköiden yli.

Ammu seinä pois ja mene takaisin ensimmäiseen kivivyöryyn (varo köynnöstä). Siellä on seinällä lintu, jonka ammut. Mene luola kuuteen, odota kunnes köynnös tulee ylös ja hyppää tippukiviin. Hyppää viimeisestä tippukivestä pitkälle vasemmalle kivipaadelle. Mene paaden alapuolelle vasemmalle ja ammu paaden alaosa. Mene ylös lammenpohjaan, ammu seinää ja JUOKSE!!!!

VIISI KOVAA VÄITTÄMÄÄ, JOISTA YKSI ON VALE!

BITTI ON PC-ASiantuntija

Ehdottomasti. MikroBITISTÄ löydät asialliset ja asiantuntevat laitetestit, rakennus- ja viritysohjeet ja uusien laitteiden esittelyt. Jos pöydälläsi on PC, postiluukustasi pitäisi löytyä MikroBITTI.

BITTI TUNTEE AMIGAN

Kuin omat taskunsa! Grafiikka, musiikki, pelit, hyötyohjelmat; kaikki on hanskassa. Eivätkä tiedot uusista laitteista ja ohjelmista varmasti ole pahitteeksi amigistillekaan. Jos sinulla on Amiga, MikroBITIN avulla saat taatusti enemmän irti koneestasi.

BITTI ON PELIEKSPERTTI

Pitää paikkansa. Uudet ja parhaat pelit löytävät tiensä koneisiimme liki ajatusta nopeammin – ja mitä kaikkea koneisiimme kuuluukaan: erilaisia PC-versioita, Amigoita, Atareita, konsoleita ja vihdoinkin - oikeita kolikkoautomaatteja. Niillä me pelaamme läpi kaiken mahdollisen halpapeleistä CD-seikkailuihin. Tulokset löydät MikroBITIN sivuilta vinkkeinä, arvosteluina ja läpipeluuohjeina.

BITTI ON UUTISLEHTI

Totta joka sana. MikroBITTI antaa raportit messuilta, esittelee uutuudet ja tarjoaa lukijoilleen meno-paluumatkan niin multimediaan kuin keinotodellisuuteenkin. Utustarjontamme kattaa koto-Suomen lisäksi koko maailman, siitä pitävät huolen kirjeenvaihtajamme USA:ssa, Englannissa, Japanissa...

BITTI PUHUU ASiantuntijakieltä

Se on vale. MikroBITTI kirjoittaa ymmärrettävästi ja selvästi eikä hienostele ammattisanoilla. MikroBITTI kertoo alan asioista ja ilmiöistä tavalla, jota jokaisen mikroharrastajan on helppo ymmärtää.

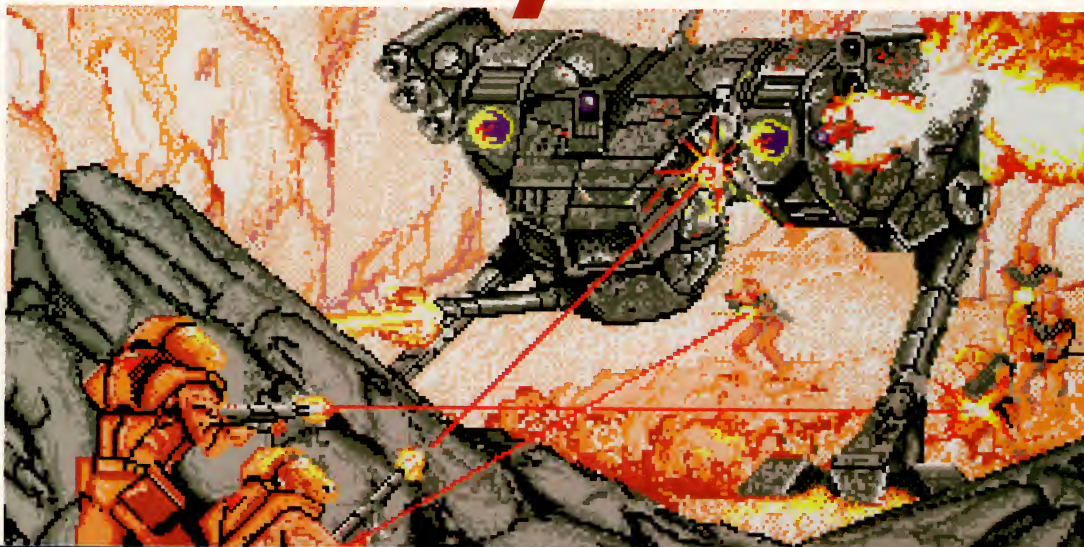
BITTI

on mikroharrastajan peruslehti. Ei siis muuta kuin tilaamaan. Numero on **(90) 120 670** ja hinta on **209 markkaa** vuodessa, kun teet edullisen jatkuvan säästötilauksen.



Ratkaise

Robottiryymää



BATTLETECH

– Crescent Hawk's Inception



Infocomin Battletech herätti huomiota poikkeamalla firman tekstipelilinjasta. Suosiokin oli melkoinen, joten julkaisemme ratkaisun.

Kultaa ja kuolemaa

Pelissä on huomattava määrä satunnaistekijöitä, muun muassa ryhmään liittyvien ihmisten nimet, jäsenien määrä ja heidän sijaintinsa. Eli löytääksesi kaikki ihmiset, sinun on käytävä joka paikassa. Varo: yksi ryhmääsi liittyvistä "ystävistä" on itse asiassa vastavakooja ja kääntynyt sinua vastaan ensimmäisessä

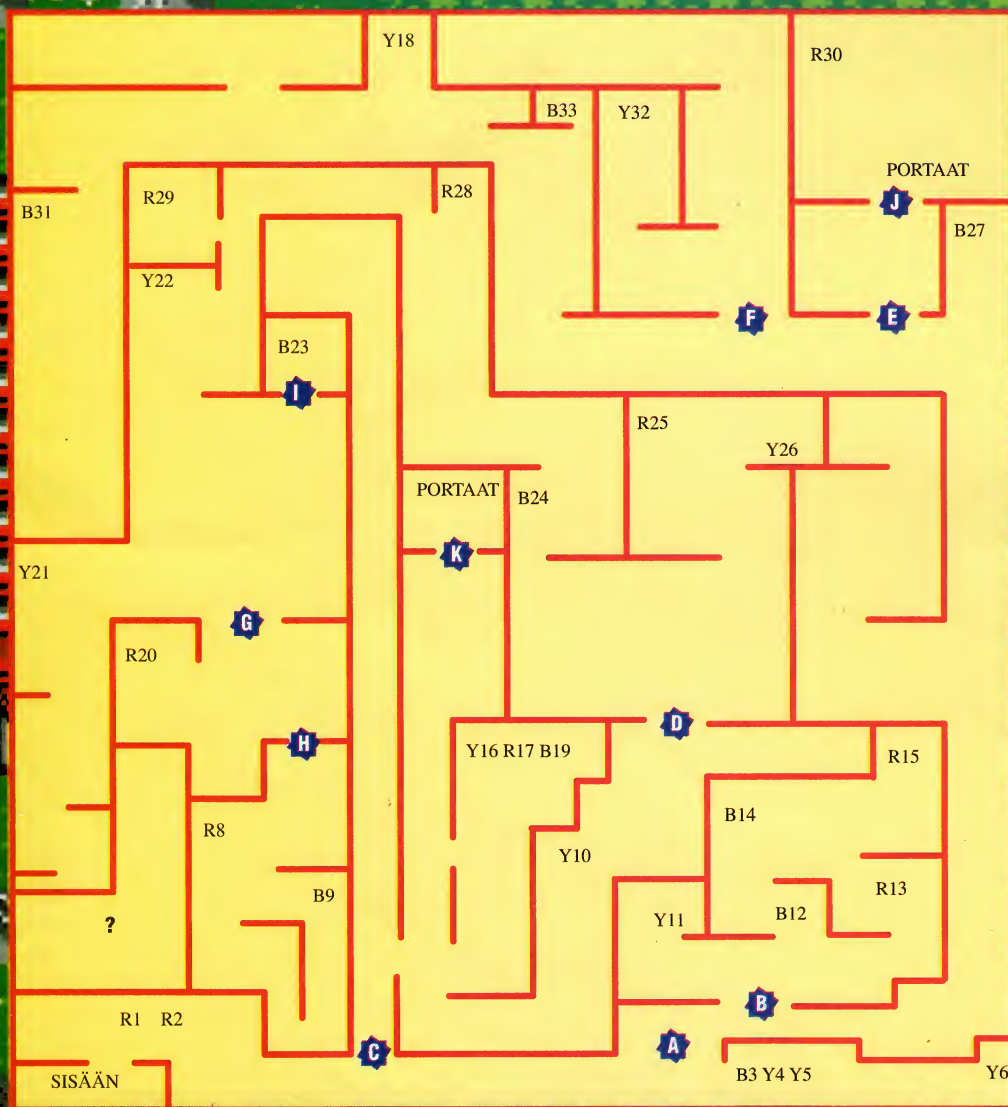
●●● Kaukaisessa tulevaisuudessa linnunrata on sodassa. Viisi Successor Statea taistelee keskenään varaosista ja harvoista jäljellä olevista tehtaista. Taistelukenttiä hallitsevat valtavat, kymmenien tonnin painoiset robotit, BattleMechit, joista jo yhdellä on enemmän tulivoimaa kuin 20. vuosisadan panssaripataljoonalla.





Arrows to move, space to exit.

BATTLETECH



taistelussa.

Pelin alkaessa olet Pacifica Training Schoolissa välittömänä tavoitteenasi valmistua Mech Warrioriksi. Aluksi on kerättävä iso läjä rahaa, mikä tapahtuu osakkeilla leikkimisellä. Tee seuraavasti: tallenna peli Comstarin ulkopuolella ja astu sisään. Pistä rahasi BAKPHARin osakkeisiin. Tule ulos ja tutki paikkoja jonkin aikaa, sitten palaa Comstariin. Jos olet tienannut, tallenna peli. Jos ei onnistunut, lataa tilanne ja sijoita rahat toisiin osakkeisiin. Osakkeet käyttäytyvät kukin omalla tavallaan: yksi tuottaa hitaasti voittoa, toinen voi antaa nopeita voittoja tai viedä rahat.

Jossain vaiheessa aika ei enää tunnu kuluvan. Tällöin mene Training Centeriin ja treenaa itseäsi. Pyri viivyttämään mahdollisimman paljon vaikka tarkoituksellisesti töppäämällä Training Centerin alkutesteissä, jotta opiskelun alkaminen veisi kauemmin. Kun harjoittelet Training Centerissä, mieti tarkasti mitä 'Mechiä käyttä missäkin tehtävässä. Locustilla ei esimerkiksi ole käsiä, joten älä koeta kerätä sillä esineitä.

Jossain vaiheessa osta Flak Suit, konekivääri ja treenaa itse mahdollisimman hyväksi Rifle- ja Machine Gun -taidoissa.

Myöhemmin Kuritanit hyökkäävät Citadeliin, mikä sattuneesta syystä keskeyttää opiskelusi. Hyökkäys tapahtuu yleensä 6. ja 7. 'Mech-session välissä, mutta tämäkin on satunnaista eli hyökkäys voi tulla myöhemminkin.

Invaasion selvittämiseen on kaksi tapaa. Toisessa kävelet 'Mechisi tuhouduttua Starportiin. Toisessa taistelet itsesi Chameleonissa ulos: se on mahdollista, mutta erittäin vaikeaa.

Kasva ja kehity taistelun oheissa

Päästyäsi Starportiin tallenna tilanne. Kuritan sotilaita parveilee joka puolella, joten etsi vaatekauppa ja hankkiudu eroon univormusta. Etsi sitten Inauguration Hall ja käy siellä kahdesti, jolloin löydät kaverin itsellesi.

Löydät myös Areenan, jossa voit taistella kerätäksesi rahaa. ÄLÄ käyttä omaa 'Mechiäsi, korjaukset maksavat liikaa. No-



Olet käytännöllisesti lopussa. Palaa yläkertaan Power Roomiin ja laita virta päälle. Jatka Transmitter roomiin ja käynnistä transmitteri ja... Ei se ollut vaikeaa, eihän?



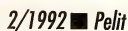
West
North
West
West
West
West
West
West
West
West

Jason

BDC

C-Bills:
1912

Saatuasi kaikki ovet auki kulje portaista. Toisen takaa löytyvät salaiset aseet, toisesta taasen löytyy karttahuone. Karttahuone on osa InfoComin suojausta, joten et selviä siitä ilman manuaalia (joka tulee originaalin mukana, mikä kaikilla tietenkin



Se on nyt todettu!!

KOMENTOKESKUS ON KOKONAISEDULLINEN!!!!

Suomen suurimmat valikoimat ja halvimmat hinnat!!!

386/486-KONEET

Etsimme ahkeria tarvike- ja tietokonemyyjiä kaikkialle Suomeen. Myyntityö on oma-alotteista suoramyyntiä yrityksiin! Kysy lisää!

DR DOS 6.0 KUULUU HINTOIHIN

386SX/25MHz

7450,-

6850,-

386/33MHz

8250,-

7450,-

386/40MHz cache

8900,-

8090,-

486SX/20 MHz

9200,-

8390,-

486/33MHz cache, 4 MB

12400,-

11400,-

NYT MYÖS ADI 2E SVGA NÄYTTÖ

+400,-

+360,-

ADI 3E SVGA NÄYTTÖ lomittamaton +850,-

+760,-

Yllämainituissa koneissa: 1 Mega muistia paitsi 486-koneissa 4 Megaa, 6 vap. korttip.(Paitsi SX 5 vapaata), 2 x sarja, 1 x centr., 1 x peliportti, 14" Super VGA-värinäyttö ja ohjain (1 Mega 1024 x 768), 80 MB ATID-koval levy, 102/AT-näppäimistö, 3,5" 1,44Mb tai 5,25" 1,2Mb levyasema, pöytäkotelo. HUOM! KONEIDEN HINNAT SISÄLTÄVÄT DR DOS 6.0, SEKÄ SUOMI/ENGLANTI SANAKIRJA/KIELIOHJELMAN, SEKÄ NERO 2000 suom.kielisen TIETOVISAILU OHJELMAN. 1 MB lisää muistia + 260,-, lisälevyasema + 450,-, kovalevyn vaihto, 130 MB:ksi + 570,-, 200 MB:ksi + 2050,-, Tower kotelo + 500,-, modeemi + 350,-, hiiri 100,-. Saatavana myös muita kokoonpanoja. Soita ja kysy!

HUOM! ENNAKKOMAKSULLA 10% LISÄALENNUS LAAJENNUKSISTA JA TARVIKKEISTA. ENNAKKOMAKSUT VOIMASSA AINOASTAAN KONEOSTON YHTEYDESSÄ. JOLLOIN 30-40 PÄIVÄN

TOIM.AIKA. WINDOWS 3.0+HIIRI+10

hyvää peliä KONEEN OSTAJALLE VAIN 500,-

DISKETIT: 10 KPL 100KPL

3,5" DSDD 3,50 2,50

DSDD SONY 6,60 6,20

DSDDPRECISION 5,50 4,40

DSDD NASHUA 6,20 5,00

DSDD JVC 6,20 5,00

DSDD 3M 6,60 6,20

DSHD 5,90 4,85

DSHD SONY 9,90 9,50

DSHDPRECISION 9,50 8,80

DSHD JVC 9,90 9,00

DSHD NASHUA 9,90 9,00

DSHD 3M 10,50 9,90

5,25" DSDD 2,00 1,95

DSDD Commodore 4,50 3,85

DSDD JVC 5,00 4,50

DSHD 5,00 4,25

DSHDPRECISION 6,20 5,50

DSHD JVC 6,70 6,20

DSHD NASHUA 6,70 6,20

DSHD 3M 8,70 8,30

Hinnat ovat yksittäishintoja 10 ja 100 kpl erissä

ATARI LYNX UUSI MALLI 645,-
LYNXIN PELIT 215,-235,-
NINTENDO GAMEBOY 395,-
GAMEBOYN PELEJÄ ON SUURET VALIKOIMAT. SOITA JA KYSY!!!!
NINTENDO SUPER FAMICOM PAL1495,-
PALJON PELEJÄ FAMICOMILLE
FAMICOM +SUPERMARIO WORLD1800,-
SEGA GAME GEAR 795,-
SEGA MEGADRIVE 895,-
SEGA MEGADRIVE+MONACO GP1090,-
NINTENDO 8-BITTISIIN KONEISIIN
TEEMME NYT MUUTOSTYÖN VELO-
TUKSETTA KAIKILLE, JOTKA OSTAVAT
KONEESEEN PELIN MEILTÄ.

Kasettikokoelmia C-64:n
WORLD CUP FOOTBALL:
Microprose Soccer, E.Hughes
Internat. Soccer ja Tracksuit

Manager **VAIN 85,-**

WORLD WIDE SPORTS:
Amer. jalkapallo, koripallo,
lentopallo, jalkapallo ja
tietenkin JÄÄKIEKKO

VAIN 115,-

AMIGA 500 + TV-MODULAAT-
TORI + MAHTAVA PELI-JA HYÖ-
TYOHJELMAPAKETTI **2595,-**

AMIGA 500 + STEREO/VÄRI
MONITORI JA PELI/HYÖTY-
PAKETTI VAIN **4195,-**

AMIGA 500 PLUS + TV MOD+
PELI/HYÖTY PAKETTI **3095,-**

AMIGA 500 PLUS +MONITORI+
PELI/HYÖTYPAK. **4595,-**

512 kb lisämuisti made
in USA **195,-**

512 kb saksalainen **215,-**

CANON BUBBLEJET PRINTTI
BJ10EX VAIN **1995,-**

Jo yli 51.000
asiakasta
säästää
tietokone ja
tarvikehankinnoissa
ostamalla
Komentokeskuksesta
**SÄÄSTÄ
SINÄKIN!**



KOMENTOKESKUS OY

POSTIMYYNNIN PUHELINPÄIVYSTYS ON ARKISIN 10.00-20.00. MYYMÄLÄMME OVAT AVOINNA VAIN KELLO 18.00 ASTI

POSTIMYYNTI PL 391, 90101 OULU. PUH.981-371000 Tilaukset myös faxilla 981-371011

MYYMÄLÄT: OULU: ASEMAKATU 9, HELSINKI: SNELLMANINKATU 25

KAIKKI HINNAT SISÄLTÄVÄT LVV. PIDÄTÄMME OIKEUDET MUUTOKSIIN ITSELLÄMME!





Koettakaapa huviksenne tunnista, mitkä tietokoneroolipelit seuraavassa jännittävässä, omaperäisessä ja mieltä liikuttavassa tarinassa esiintyvät.

Mustan linnan salaisuus

Hirveä paha velho, Musta Niko, on saanut käsiinsä Tuhon Gysakutin ja valmistautuu elävien kuolleiden armeijansa kanssa vyöryttämään kauniin Fanlandian (jossa karitsa ja leijona käyvät lautumella jne), jalka saa manattua esiin demoni Lisa'Culhian. Se täytyy estää! Ensimmäisen tason ruikut (kaikki kunnan sankarit olivat matkoilla) maagi Hietanen, pappi Suentassu, varas Koskela ja taistelija sir Rokka (ei sukua muille) santtävät hetkeäkään hukkaamatta Kuoleman holvistoihin maailmaa pelastamaan, tikarit käsisään ja ihme luppuihin sonnustautuneina.

Matka alkaa Bardilan kaupungista. "Väkeä kuhisevaksi kaupungiksi täällä on hirmuisen vähän ihmisiä, khihihi", toteaa maagi. "Niin, en minäkään ole nähnyt muita kuin sen nurkassa tyhjältä ilmestyvän miehen, joka sanoo aina saman litanian", jatkaa pappi.

Tiukassa muodostelmassa, kaikki neljä yhdessä, tasajalkaa, alkaa suuri seikkailu.

Syvyvyksiin

Ryhmä tunkeutuu holvistoon, jossa valitsee tasainen, miellyttävä valaistus huolimatta ilmiselvistä valaistuslähteiden puutteesta.

(Paljon myöhemmin) Sir Rokka avaa keskustelun leirinuotion ääressä. "Tuota, meidän pitäisi mennä takaisin, sillä laskin juuri kokemuspisteeni ja pääsisin kolme tasoa ylöspäin." Muut suosituvat ja noin kolme päivää kuluu taas.

Takaisin toimintaan. Maagi

näkee seinässä vivun ja nykäisee sitä. WHUM-KA-BLAM! Valtava tulipallo polttaa koko ryhmän hetkessä tuhkaksi (hurisevaa ääntä).

Maagi näkee seinässä vivun ja nykäisee sitä. WHUM-KA-BLAM! Valtava tulipallo polttaa koko ryhmän hetkessä tuhkaksi (hurisevaa ääntä).

Maagi näkee seinässä vivun ja sanoo: "Ei kannata nykäistä. Siitä tulee tulipallo, khihihi." Maagi saa runsaasti irtopisteitä muun ryhmän ihastellessa miehen kaukonäköisyyttä.

Mutta sitten...

Täysin tyhjästä ilmestyy joukko Mustan Nikon luurankosotureita. "Pakoon, khihihi", huudattaa maagi Hietanen. Ryhmä pyrkii rähtää valtavat viisi metriä kohti kypälämäkeä. Se riittää. Täysin hämääntynyt luurankopartio häviää samaan limboon mistä tulikin, jälkeäkään jättämättä.

"Muuten", toteaa sir Rokka maagille, "voisit sinäkin käyttää miekkaa vaikka et sillä juuri osuisikaan." Maagi parahtaa ja sanoo: "Tiedän, mutta katso! Enhän minä saa sitä edes kateeni." Jopa luolaston lepakon tulevat naureskelmaan outoa ilmiötä.

Matka jatkuu mutta katkeaa äkisti, sillä keskellä lattiaa on metrin levyinen syvä kuoppa. "Onpas pieni kuoppa. Hypätään yli!", ehdottaa sir Rokka. "Tuota noin, kun me emme osaa hypätä", palauttaa Koskela Rokan todellisuuteen. "Ai niin! Mutta kappas! Musta Niko on kirjoittanut vihjeen seinään. Kuinka kilt-

Satuhetki

● ● "Mustan linnan salaisuus" on huima seikkailu tietokoneroolipelien ihmeellisessä maailmassa. Se noudattaa tunnettujen roolipelien realistista logiikkaa ja järkähtämätöntä näkemystä maailmasta.

tiä!" "Vedä vivusta ja mene yli." Ja niin tehdään.

Vapautuneesti naureskellen sankarit jatkavat matkaansa kohti pimeyden ydintä, viiden metrin loikin edeten ja 90 askeen käännöksillä ympärilleen kuikuillen. Sir Rokka, joka raahaa muun muassa kolmea isoa arkkua, seitsemää miekkaa ja neljää kirvestä, huomaa äkkiä rotan edessään. Ja rotan takana, sievästi jonossa, useamman mun rotan. Kauhea taistelu alkaa. Yksi kerrallaan välähtelevä rotta häviää jälkiä jättämättä, mutta hinta on hirveä. Maagi heittää henkensä, mutta raahautuu kuolleena, kaikki tavarat mukanaan vielä pitkän aikaa, kunnes löytyy sopiva leiripaikka.

Pappi heittää mahtavan Raise Dead -loitsun, ja taas on maagi hengissä. "Mimmottinen olo?" kyselee parantaja. "No, tähän on kahdeskymmenesyhdeksäs kuolemani. Rutiinilla menee", naureskelee maagi. 72 tunnin leiriytymisen jälkeen ryhmä on taas valmis jatkamaan matkaa.

"Olemme muuten olleet sitten kaksi vuotta tällä matkalla", toteaa Koskela. "Eihän meillä kiirettä ole, tuskimpa Musta Niko aloittaa tuholoitsuaan ennen kuin olemme paikalla ja ehdimme juuri ajoissa keskeyttämään sen", toteaa Rokka. "On se perhania", miettii Suentassu, "me olemme jo kolme kertaa pilanneet Mustan Nikon suunnitelmat, tappaneet käsittääksemme hänet ja aina vaan hän uhkaa maailmaa."

Samaan aikaan alimmalla tasolla Musta Niko, kaikkien kau-

hu, vakoilee heitä kristallipallossaan ja kiroaa: "Kautta Cnekmoxin! Minä olen tappanut teidät neljäsatä kolmekymmentäneljä kertaa, ja aina te vaan huohotate niskaan! Eikö maailmankaikkeudesta löydy vastiketta LOAD GAME -loitsulle? Vain pari kertaa on GURU MEDITATION ja READ/WRITE ERROR pelastanut minut."

Pahuuden ydin

Vihdoin perillä! Seuraa uskomaton viimeinen taistelu, jossa Musta Niko tappaa koko ryhmän seitsemäntoista kertaa, ennen kuin ryhmä onnistuu viimeisillä voimillaan liiskaamaan velhon. Vielä viimeisellä hengenvedollaan velho onnistuu manaamaan esiin demonin, joka tappaa ryhmän 47 kertaa. Mutta lopulta hyvä saa palkkansa ja Fanlandia on turvassa. Ryhmä saa mahtavan palkinnon: tekstiruudun, jossa vähän kehaistetaan. Sitten onkin aika koota kamat ja palata käyttöjärjestelmään.

Tietokoneroolipeleissä on se paha vika, että jonkun keksiessä jotain uutta kaikki jämähtävät samaan muottiin. AD&D-"kultapaketti"pelit ovat jauhaneet samaa kaavaa jo vuosikausia, eikä Dungeon Masterin perillisissäkään ole varsinaista huimaa kehitystä tapahtunut.

Ultima Underworld on onnistunut välttämään monta idioottimaisuutta, toivottavasti siitä nyt puolestaan kupataan hyvät ideat.



Mitäs pahaa pahassa on

DM ilmoittaa: lauma öklöttävän hyviä paladiineja kello kolmessa! Vilkaisten perässäni raahustavaa epäkuollutta joukkoa ja lausun lyhyen manauksen, joka ohjaa sen törmäyskurssille vihollisen kanssa. Luurangoista olikin jo aika päästä eroon, ne herättävät liikaa huomiota. Sen sijaan takarivistä siellä täällä pilkottavat palavat silmät eivät lupaa noille kirotuille paladiineille mitään hyvää. Ehkä joku jää jopa niin ehjäksi, että saan laajennettua hiljakseen lahoavaa armeijaani...

Edellisestä poiketen rooli- ja tietokonepelit ovat yleensä masentavan kirkasotsaista puuhaa. Seikkailu toisensa jälkeen pelaajat asetetaan "Kaikkea Hyvää Kaikille ry:n" viimeisen toivonkipinän kenkiin, tehtävänään tehdä muhennosta pahoista pojista ja tytöistä, jotka ainoastaan yrittävät ajaa ihan pikkuisen omaa etuaan. Aina ei käteen jää edes saalista, sillä löydetty kalteudet jaetaan hirviöistä kärsineelle paikalliselle asujaimistolle.

Parents Against D&D

Tätä taustaa vasten on vaikea ymmärtää sitä hälyä, jonka roolipelit ovat keksimisestään lähtien aiheuttaneet. Ensi alkuun

Kalmaisevaa laatuserjakuva

Siinä missä Suomen sarjakuvamarkkinat ovat viime vuosina avautuneet laadukkaille albumeille, lehdet ovat pysyneet embo-sarjassa. Ainoa poikkeus on Semicin julkaisema **Kalma**, joka tarjoilee lukijoilleen amerikkalaisen DC Comicsin parhaimmistoa. Kalman lukijat ovat voineet jo runsaan vuoden ajan nauttia esimerkiksi sellaisista herkuista kuin Neil Gaimanin **Sandman**, Alan Mooren **Swamp Thing** (Rämeen olento) ja Jamie Delanon **Hellblazer**. Jopa käännökset ovat olleet ihan kelvollisia. Ainoa merkittävä puute on tekstaus, jota ei ole. Ladottuja puhekuplia ei kukaan itseään kunnioittava sarjakuvan ystävä saa sulattaa.

Sandman on DC:n eli Kalman paras sarja. Sandmanhan on englantilaisittain Nukkumatti, mutta Gaiman tuo meidän eteemme mustiin verhoutuneen unien herran, jonka silmien takana palaa ikiaikaisen kylmä tuli. Jotain tyyppin luonteenlaadusta kertonee sekin, että hänen isosiskonsa tottelee nimeä Kuolema ja kantaa kaulassaan elämän symbolia.

Tähän mennessä Kalma on ehtinyt käydä lävitse ensimmäisen Sandman-kokonaisuuden Preludes and Nocturnes eli seuraavassa numerossa on kenties kaikkien aikojen paras Sandman-tarina The Sound of Her Wings (Kuolema kulkee suvussa). Sitten on vuorossa The Doll's House, joka sisältää muun muassa unohtumattoman joukkomurhaaja-konventtiin sijoittuvan jakson. Eräs painajainen on nimittäin päässyt karkuun...

Swamp Thing on puolestaan eräänlainen maaelementaali nykypäivän maailmassa. Äiti Maalla on ollut tapana luoda itselleen puolustajia aina kun hän on tuntenut itsensä uhatuksi, eikä aika voisi olla parempi uuden suojelijan syntymälle. Onneksi Semic on sivuuttanut alkuperäisen Swamp Thingin alkujaksot, jotka keskittyvät otuksen syntyperän selvittämiseen. Swamp Thing on parhaimmillaan vasta päästyään sinuiksi itsensä kanssa, ja jatkossa on luvassa esimerkiksi kovan luokan ympäristösarjakuvaa, joka vetää vertoja pahimmallekin kauhulle.

Nuhjuiseen ulsteriin, parransänkeen ja sätkään sonnustautuva John Constantine eli Hellblazer on 80-luvun Englannissa asuva velho, joka on ihan pikkuisen rappiolla. Tämä ei ole mikään ihme, sillä yrittäessään suojella itseään ja ihmiskuntaa sekä Taivaan että Helvetin juonilta, hän on joutunut myymään paloja sielustaan vähän sinne sun tänne, osan useampaankin otteeseen. Siinä sivussa ovat osansa saaneet niin ystävät kuin vihollisetkin, ja on todella vaikea sanoa, kumpien osa on ollut parempi.

Hellblazerissa on parasta sen uskottavuus. John Constantine on aito ihminen, joka vain omaa keinot tiettyjen asioiden hoitamiseen. Hänen ei tarvitse pitää siitä, mutta minkäs teet, kun Saatana kolauttaa ovelle ja saapuu noutamaan vastakuolleen ystäväsi sielua. Jotain on yksinkertaisesti pakko tehdä, esimerkiksi juottaa vieraalle tuopillinen pyhää vettä oluena... Jotensakin ainakin meikäläisen rotumuistista tuntuu täysin luonnolliselta, että arkitodellisuuden alla asuu jotain paljon vanhempaa ja vaarallisempaa, että rationaalinen maailmankuvamme on vain meidän oman mielenterveytemme turvaksi luomamme kupla, joka voi puhjeta minä hetkenä hyvänsä.

roolipelien väitettiin tekevän pelaajansa hulluiksi, sillä pelipersoonien uskottiin syrjäyttävän pelaajien omat aatokset. Aiheesta tehtiin nimittäin elokuva, ja Amerikoissa kaikki, mikä pääsee valkokankaalle, on totta. Suomessa sanaa on levittänyt televisio, joka on esittänyt filmin peräti kahteen otteeseen. Ei sillä, etteikö Suomen loskasäistä olisi joskus mukava paeta hie-
man maagisempiin maisemiin, mutta jos silmien avaaminen ei riitä todellisuuden todentamiseen, ei vika ole pelissä vaan korvien välissä.

Viime aikoina tilanne on kuitenkin kääntynyt entistäkin hullummaksi, sillä tätä nykyä roolipelit sekä niiden kyllästymiseen asti "lawful good" -pelaajat yhdistetään saatananpalvontaan. Kaikki sai alkunsa, kun joukko amerikkalaisia vanhempia vilkaisi jälkikasvunsa roolipelikirjoja ja löysi kauhukseen demoneita sun muita öhkömönkiäisiä. Suurin osa tekstistä oli asiaa tuntemattomille tietysti täyttää hepreaa, jonka mielikuvitus tulkitsi loitsuiksi ja manauksiksi.

Shokeeratut vanhemmat perustivat oitis painostusryhmän nimeltä Parents Against D&D, jonka suurimpia saavutuksia tähän mennessä on demonien ja "epä"jumalten katoaminen Advanced Dungeons & Dragonsin säännöistä.

Drugs and Dungeons and Dragons

Julkisuudessa käyty keskustelu on johtanut siihen, että kun rapakon takana joku roolipelaaja tekee henkirikoksen, kyseessä on oitis saatananpalvontaan liittyvä rituaalimurha. Kun esimerkiksi erään sheriffin poika murhattiin Michiganissa, paikallinen TV3 nimesi pääepäilyksi D&D-porukan, sillä "Dungeons & Dragons on metsästäjien ja saalistajien peli, jota usein pelataan myös elävässä elämässä". Jutun otsikkona oli: "Murder in West Michigan: Drugs and Dungeons and Dragons" eli vapaasti suomennettuna "Murha Länsi-Michiganissa: Huumeita ja roolipelejä".

Ilmiö on tuttu myös meille suomalaisille. Jos joku viisi vuotta sitten muutaman kerran

nyrkkeilyt portsari vetää asiakasta turpiin, iltapäivälehdet kirjoittavat: "Nyrkkeilijä hakkasi asiakkaansa" tai jotain muuta yhtä asiaankuuluvaa.

Esimerkiksi Päivä Osakeyhtiön kustantaman **Suomen Viikkolehden** kuukausilehden **Todistuksen** maaliskuun numeron mukaan kaikkein pahimpia ovat kuitenkin roolipelikerhojen vetäjät, jotka harrastavat saatananpalvontaa. Heidän tehtävänään on vietellä nuoria viatomia ihmisiä tämän pirullisen pelin pariin. Väitteitään lehti perustelee muun muassa sillä, että "demonivoimat" ovat alkaneet riehua roolipelaajien kodeissa paiskoen esineitä ympäriinsä, sillä "Dungeons & Dragons opettaa suoraan okkultismiin". Tätäkin juttua lukee ilmeisesti varsin moni varsin hämmästynyt "saatananpalvoja". Vilkaistaapa peiliin, jos vaikka sarvet olisivat alkaneet kasvaa.

Kaiken kaikkiaan näiden aatosten esittäjät kuuluvat samaan kastiin kuin eräs amerikkalainen naisihminen, joka taannoin haastoi valtion oikeuteen saadakseen fantasiakirjallisuuden pois kouluista. Hänen perustelunaan oli, että mielikuvituksen käyttöä vaativat fantasiakirjat opettavat lapsia ja nuoria ajattelemaan!

Ei parane kuitenkaan unohtaa, että pienen joukkohysterian voimin on ajettu hullumpiakin asioita lävitse, eli pelataan ja luetaan kun vielä voidaan. FBI on jo takavarikoinut yhden pelifirman omaisuuden. Syynä oli, että firman julkaiseman cyberpunk-roolipelin säännöissä annettiin viranomaisten mielestä liian hyvä kuvaus tietojärjestelmiin murtautumisesta.

Wexteen, Velho



Wexteenin 10 parasta tieteis- ja fantasialeffaa:

- **Star Trek IV:** Nimoy'n pienellä budjetilla toteuttama namupala. ST-sarjan paras.
- **Terminator:** Siis se alkuperäinen, ajalta jolloin Arnold oli parhaimmillaan.
- **Conan Barbaari:** Artturi Mustaniska edelleen – ei Conania saa näytellä.
- **Orjattaresi:** Katso elokuva, lue kirja, mieti ja peljästy.
- **Blade Runner:** Jos tästä elokuvasta ei pidä, vika ei ole filmisä.
- **Tappajatomaattien hyökkäys:** Ö-sarjan kulttielokuva vailla vertaa, boing boing boing...
- **Alien:** Ripley on niiniin ihana.
- **2001:** Minkäs teet, kaikkien aikojen realistisin tieteiselokuva on eräs vanhimmista...
- **Barbarella:** Nimi kertonee kaiken oleellisen. Nami!

PELIT

★posti

Pelit-lehden ensimmäisessä numerossa pyörähti postimme käyntiin. Kirjeitä on tullut runsaanlaisesti, kiitos lukijat. Kaipaankin kuitenkin vieläkin lisää kinkkisiä kysymyksiä!!!

Osoite on edelleen:

Pelit-lehti

Posti

PL 64

00381 HELSINKI

Monessa kirjeessä on pyydetty vastausta kirjeitse, onpa mukana ollut kirjekuorikin postimerkkeineen. Emme valitettavasti voi kuitenkaan vastata teille henkilökohtaisesti, lehden tekemiseenkin pitää jäädä aikaa. Toisaalta, kun kysymys julkaistaan lehdessä, moni muukin kuin kysyjä saattaa saada vastauksen ongelmaansa.

Monet toivovat ratkaisuja juuri tiettyihin peleihin. Yritämme julkaista jokaisessa numerossa muutaman ratkaisun sekä tietenkin vinkkejä. Kilpailussamme yritämme luodata, mitä ratkaisuja julkaisisimme, vanhoja ratkaisuja kun on nurkat väärällä.

Ja vielä hiukan selvennystä: jos teillä on pelaamiseen liittyvä ongelma jonkun tietyn pelin kanssa, postittakaa kirjeenne PelitSEIS-palstalle. Jos teillä sen sijaan on valmis vinkki peliin, antakaa se Max & Moritzin käyttöön. Minä tahdon kaiken muun postin, kiitos!

Demodiskettejä ja julisteita toivoivat useat kirjeen lähettäneet. Harkitsemme, ja jos toteutamme, niin vasta syksyllä. Useassa kirjeessä oli hyviä uusia juttuehdotuksia ja parannusehdotuksia. Olen vastannut "harkitsemme". Näin todella teemme. Ideoiden kehittäminen ja valmistelu, siihen liittyvä lehden ulkonäön suunnittelun vievät



kuitenkin aikaa, joten ihan seuraavaan lehteen ei kaikkia ehdittä toteuttaa. Mutta yhtäkään ei hylätä tai unohdeta suorilta käsin.

Hurraa!!!

Vihdoinkin värikäs lehti! Suunnattomat kiitokset mainiosta, ihanasta jne lehdessä. Hintakin oli kohdallaan.

Ikuinen tilaaja jo nyt

Sekavaa

Miksi ihmeessä niin paljon kuvia? Itse pelistähän ne kuvat ja tapahtumat selviää, teksti on tärkeämpi. Esimerkiksi Monkey Islandin ratkaisu oli kauhea. Tekstiä, kiitos!

Tekstifani

Totta toinen puoli tekstifanin kirjeessä. Mutta onhan se upean näköinen, vai mitä?

Kaipaankin pelikirjaa

Nyt kun keksitte tämän uuden Pelit-lehdykän, niin julkaisetteko vielä Pelikirjaa? Hinta tosin uudessa lehdesänne oli tosi mukava! Entä saako vanhoja Tietokonepelien vuosikirjoja vielä jostain?

Lisää pelejä

Pelikirjoja ei enää julkaista, lehti korvaa harvoin ilmestyneet opukset. Vanhoja Pelikirjoja ei käytännössä enää saa. Kokeile divareita.

Pelinteko-ohjelmia

Mitä pelinteko-ohjelmia on olemassa PC:lle? Ideoita riittää! Tuleeko F1 Grand Prix PC:lle? Jos niin koska?

Tietämätön torvi Espoosta

Ainakin 3D Construction Set (Domark) ja vielä rajoitetumpana Bard's Tale Construction Set (EOA). F1 Grand Prix tulee varmasti PC:lle, mutta ajankohdasta ei uskalla sanoa mitään.

Arvosteluista

Arvosteluissa saisi olla kerrottuna pelin toteutuksellisen puoli numeroin, esimerkiksi grafiikka 93 jne. Toiseksi, olisiko teillä mitään käyttöä Buck Rogersin, Pool of Radiancen, Curse of the Azure Bondsin ja Secret of the Silver Bladesin läpipeluuohjeille?

Kolmanneksi, mitä tarkoittaa asciina tallentaminen?

Tuleeko Populous II:ta PC:lle?

Innokas pelailija

Ensimmäiseksi: kun asiasta keskusteltiin, tultiin siihen tulokseen, että grafiikan pisteytys menee turhan pikkutarkaksi, jotta sillä olisi sen suurempaa arvoa. Sitä paitsi grafiikan ja äänten arvostelu löytyy varmasti itse jutusta. Periaatteessa kyllä, mutta tuntuu että ratkaisuja AD&D-peleistä on enemmän kuin niiden tarvitsijoita.

Kolmanneksi: Ascina tallentaminen tarkoittaa aivan puhdasta tekstiä ilman alleviivauksia, lihavointeja, erilaisia fontteja sun muuta. Jos tekstistä saa selvää TYPE-käskyllä (sekä PC että Amiga) eikä siinä ole outoja merkkejä, se on asciita. Populous II tulee lähes varmasti PC:lle, se varmaan vaan kestää.

Suomen osto ja myynti

Ehdotan, että lehteen lisätään palsta, jossa lukijat voivat antaa/saada tai myydä/ostaa pelien ratkaisuja. Minulla Bart

Simpson on jäänyt harhailemaan Springfieldin pääkadulle, koska en keksi, miten saan sprayattua tarpeeksi objekteja päästäkseni eteenpäin. Roger Wilco puolestaan on jäänyt Galaxy-ostoskeskukseen, jne.

Sakari

Kuulehan Sakari! Lukaisepa sisällysluettelosta PelitSeis-palstan sivunumero, ja yllätys: toiveesi on toteutunut. Oheiset kysymyksesi lisäksi myös PelitSeis-palstalle, joten nyt odotellaan, että joku osaisi auttaa.

Wing Commander Amigalle?

Väititte ensimmäisessä Pelit-lehdessä, ettei Wing Commanderia ole saatavana Amigalle. Kuitenkin viereisen sivun mainoksen mukaan peli olisi saatavana myös Amigalle. Siis onko olemassa kaksi saman nimistä peliä, vai mistä h:sta on kysymys?

Huono alkuko

Wing Commanderin piti tulla Amigalle, vaan ei tullutkaan. Mainokset eivät ole toimituksellista aineistoa, eli emme voi puuttua niissä oleviin kirjoituksiin tai asiavirheisiin. Uskoisin, että mainostaja korjaa tiedon seuraavaan mainokseensa.

Syrjintää?

Ostin uuden Pelit-lehden ja totesin sen melko hyväksi lehdeksi. Huomasin kuitenkin, että lehden saa 148 markalla, jos on MikroBITIN tilaaja. Olen Tietokone-lehden pitkäaikainen tilaaja, mutta etu ei koske minua. Vaikka olen saman kustantajan ja saman alan lehden tilaaja, en pääse nauttimaan samoista eduista, vaan joutuisin maksamaan lehdestä 188 markkaa. Neljä kymppiä ei ole paljon, mutta... Miksi näin?

Tietokone + Pelit

Näin on suuri ja viisas markkinointiasastomme päättänyt ja näin oli C-lehden aikoihinkin. Kuten totesit: neljä kypää ei hirveästi ole...

Missä te oikein viivytte?

Kesti liiankin kauan, ennen kuin ensimmäinen suomenkielinen peleille omistautunut julkaisu ilmestyi! Vaikka MikroBITIN ja C-lehden arvostelut olivatkin kieltämättä parhaita, mitä saattoi löytää, en tilannut kumpaakaan lehteä, koska niissä kummassakin oli liikaa "todellista" tietoa, jota en välttämättä ymmärtänyt. Oli tosi hienoa nähdä (vihdoinkin) meille suomalaisille rakkaudella ja huolella tehty lehti.

Pidin lehdestä erittäin paljon jo sen nykyisessä olo muodossa. Mutta haluaisin silti esittää muutaman ehdotuksen.

Peliarvosteluihin saisi lisätä toteutukselle ja kynnykselle omat numeroarvonsa. Toivoisin myös, että ette antaisi liian korkeita arvosanoja peleille. Mielestäni raja saisi kulkea siinä 85 % kohdalla, jolloin kaikki pelit, jotka ylittävät sen, saavat takamukseensa Pelit-huippu arvon.

Postipalstan toivoisin olevan isomman. Kuukauden parhaalle kirjeelle saisi antaa rahapalkinnon.

Lisäksi haluaisin PD-pelipalstan, osaston, jossa käsitellään uusien pelien up-date-versioita, ja hardwaresta peleihin liittyvää asiaa.

Thank you for your patience

Uskokaa tai älkää, tuossa oli noin kymmenesosa kirjeistä. Kiitos! Kehut jätän hautumaan, ja kommentoin vain parannusehdotuksia.

Postipalsta suurenee sitä mukaa kun lukijoilta tulee kirjeitä, ensimmäiseen lehteen kun ei kirjeitä vielä sattuneesta syystä saatu. Rahapalkintoja kirjeistä emme todennäköisesti lähde jakamaan (niitä näyttää toistaiseksi tulevan tarpeeksi), mutta oikein hyvä kirje saattaa saada vaikkapa pelin palkinnokseen...

PD-pelejä emme ainakaan vielä ota mukaan, sivut eivät tahdo riittää edes kaupallisten pelien esittelyyn. Update-versioita käsitellään sekä Lyhyesti-palstalla että joskus myös omina peliarvosteluina. Kovosta eli laitepuolelta mukana ovat kaikki pelaamiseen liittyvät oheis-

laitteet, eli esimerkiksi äänikortit ja joysticket.

Montako kertaa?

Montako kertaa Pelit-lehti ilmestyy vuodessa, ja mikä ihmeen verkotin on äänikortti?

Ääliöt avaruudesta

Pelit-lehti ilmestyy tänä vuonna seitsemän ja ensi vuonna kahdeksan kertaa. Tämän toukokuusen numeron jälkeen lehti tulee kesä-, elo-, syys-, marras- ja joulukuun puolivälissä.

Äänikortti on PC:hen liitettävä lisäkortti, joka antaa PC:lle paremmat äänet.

Hyvä juttu

Te toimituksen sedät olitte mukavia, kun julkaisitte tämän uuden lehden. Ensivaikeutema oli mukava ja luin lehteä suurella mielenkiinnolla.

Miksi MikroBitissä arvostellaan samat pelit kuin Pelit-lehdessä? Onko Nirvi edelleen myös MikroBitin henkilökuntaa?

Iikka Taavitsainen

Kiitos, kiitos, mutta emme me ole setiä. Kuten viimeksi jo kerroimme, täällä on kaksi "tyttöä" ja yksi "poika" + päätoimittajaseti.

Tärkeimmät pelit on arvosteltava molemmissa lehdissä, koska meillä on eri lukijoita. Toisaalta pelejä ei myöskään tule markkinoille valtavaa määrää joka kuukausi.

Niko työskentelee nykyään vain Pelit-lehdessä.

386 pelikoneeksi?

Olen hankkimassa PC:tä, ja olen kallistumassa 386/40 MHz:n puoleen. Mitä mieltä olette hyöty/pelikoneena ja onko olemassa tilastoja siitä, miten yleisiä Yhdysvalloissa/Suomessa PC:t ovat pelikoneena?

C64:lla liikkeelle lähtenyt



Hyötykoneena ei PC varmasti enää kommenttia kaipaa. Pelikonearvo riippuu mieltymyksistä: PC on lähinnä massivisten seikkailu-, rooli- ja simulaattoreiden kone, mutta sellainen toimintapeliapuoli on huonommin edustettuna. Jenkeissä PC on yleisin peli(tieto)kone, Nintendon tietysti vallitessa muuten. Myös Suomessa PC pelikoneena on hyvin edustettuna, Amiga lienee vielä yleisempi.

Macintoshin pelit

Lehtenne käsittelee lähinnä PC:n, Amigan, Atarin ja C64:n pelejä. Miksei myös Macintoshin pelejä? Kyllä Macillekin on olemassa pelejä, ja monet pelifirmat ovat lisänneet Macintoshin pelien valmistusta.

Joten uskomme, että nyt kun Macintoshista on tulossa myös kotikone, niin pelienkin kysyntä kasvaa. Joten ei-kö olisi kohtuullista, että lehdestänne löytyisi pelitietoutta myös Macista?

Sampo Karjalainen
Janne Petäjä

Mihin unohtui C64?

Lehtenne kannessa mainostetaan C64:lle pelejä. Lehdestä en kuitenkaan löytänyt yhtään. Onko niitä tulossa seuraaviin lehtiin?

Ceekusnelostelija

Sampolle, Jannelle ja kuusnelostajille: tulee sekä Macin (aikanaan) että C64:n pelejä ja juttuja. Vinkit ja kysymykset ovat kiinni teistä, hyvät macistit ja kuusnelostelijat! Kuusnelosessa on vain se paha puoli, että pelit ilmestyvät lähinnä salaa emmekä välttämättä saa niitä käsiimme.

Konsolipelit

1. Ettekö voisi alkaa arvostella konsolipelejä? 2. Onko Super Famicomille julkaistu Simpsons-kännös Data Eastin kolikkopeleistä? 3. Liitin Amigan stereoihin. Mistä johduu, että esimerkiksi Larry 5:ssä on välillä huonot ja välillä hyvät äänet?

Long live Super Famicom

1. Mitä mieltä olette, hyvät lukijat?
2. Toimitus pudistaa epätietoisena päätään.
3. Vika lienee liittimessä.

Ei toimi

Sain juuri Alien Breed -pelin. Peli ei toimi minun Amigas-sa, mutta kaverin Amigassa ihan moitteettomasti. Minulla on koneessani yhden megatavun muisti. Mistä mahtaa johtua?

Veli-Matti Poikola, Perho

Mahdollisia syitä ovat päällä oleva lisälevyasema tai yhteensopimaton käyttöjärjestelmä. Myös säädöistään vaellellut levyasema voi olla syyppä (kopio-suojausta ei läpäistä).

Millaiselle Amigalle peli sopii?

Voisitteko ilmoittaa Amigan peliarvostelujen spekseissa, mille Amigalle peli sopii, montako levyasemaa peli vaatii, ja saako sen kiintolevylle tai vaatiiko se kiintolevyn.

Erittäin hyvä ehdotus. Toteutamme seuraavassa lehdessä.

TILAA NYT BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA,

SAAT RUNSAASTI ILOA, TIETOA JA VIRIKKEITÄ HARRASTUKSEESI!

BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA on elektroniikka-harrastajan perusteos. Käsikirja on tarkoitettu niin harrastustaan vasta aloitteleville kuin kokeneemmillekin rakentelijoille. Kirja keskittyy erityisesti digitaalielektroniikkaan ja kotitietokoneiden lisälaitteiden rakenteluun.

Kirjan alussa käsitellään elektroniikan teoriaa sähkötekniikan alkeista mikrotietokoneen rakenteeseen. Kirjan runsaat, valmiit sovellukset on pyritty rakentamaan mahdollisimman yleiskäyttöisiksi ja aina jotakin digitaalielektroniikan aluetta opettavaksi. Mukana on sekä itsenäisiä laitteita että kotimikron lisälaitteita. Suurin osa sovelluksista sisältää laitteiden kytkentäkaavioiden ja toiminnan selityksen lisäksi myös piirilevymallit.

TILAA PUHELIMITSE (90) 120 671!



LOGI - DATASTA

	PC	AMIGA
Ultima VII	295,-	
Ultima Trilogy II	295,-	
Ultima Underworld	295,-	
Castle of Dr. Brain	295,-	259,-
Les Manley In: Lost In L.A.	259,-	
Secret of monkey Is. 2	259,-	219,-
Black Crypt		219,-
Aces of Pasific	295,-	
Willy Beamish	295,-	259,-
Eco Quest	295,-	
Shadowlands		249,-
Wing Commander de Luxe	330,-	
Bard's Tale Cons. Set	239,-	
Buck Rogers II: Matrix Cube	259,-	
Legend	239,-	239,-
Turtles II	239,-	190,-
Falcon 3,0	330,-	
Manager	219,-	259,-
Eye of Beholder II	295,-	295,-
Epic	259,-	295,-
Rocketer		259,-
Sin Ant	295,-	330,-
Team Yankee II: Pacific Island	259,-	295,-
CH Flightstick PC Joystick	325,-	
Pro Audio Spectrum 16	SOITA	
Sound Blaster Pro 2	SOITA	

Tilauspuhelin joka päivä klo 09.00-20.00

Puh/Fax: 921 - 303 257

Käsi puh. 949 - 824 182

Turun seudulla
kotiinkuljetus.

Postitoimituksiin lisätään postikulut

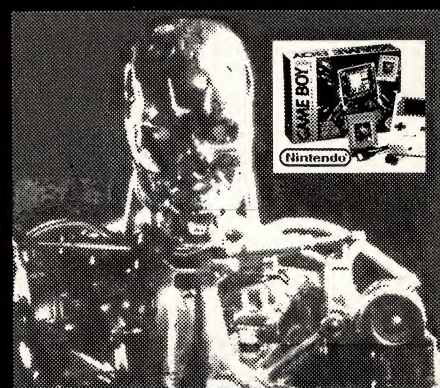
LOGI-DATA
PL 51
20811 TURKU

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY 9700-4818

Terminaattorina voit pelastaa maailman! Tuomion Päivän vastustajasi on pelottava T1000, joten tehtävä ei ole helppo. Nopeimmat ja nokkelimmat palkitaan Nintendo-tuotteilla. (5,80 / min.) Vain näppäinpuhelimet.

© 1991 Carolco. All Rights Reserved.

Nintendo



**Rockline
9700-4636**

Rock & roll all night long! Hyviä viiboja ilman fiboja. Tarjolla mm:

ROCK-UUTISET

Tuoreimmat tiedot & järeimmät juorut.

ROCK-VISA

Testaa rock-tietosi. Parhaat palkitaan CD-levyllä.

EUROCHART-LINE

Kysy Coca-Cola Eurochart HOT 100:sta tai lähetä viesti

Cowboy Skille.

HIT TO HAPPEN

Eurochart-

äänestys.

(4,50 / min.)

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

●● Max käsittelee
enimmäkseen
seikkailu- ja roolipelejä
sekä simulaattoreita.
Vinkkejä saapui ihan
kiitettävästi, mutta
lisääkin saisi tulla. Ossi-
parka joutui vieläkin
kaivelemaan omia
varastojaan.

Chaos Strikes Back

Pelit-lehdessä 1/92 väitettiin, että "jos ovi on kiinni, käy painelemassa erilaisia lattianappeja". Se oli harhaanjohtavaa, jopa väärää tietoa. Itse en saanut ovea millään auki. Tässä oikea ohje loppusuoralle: kohdassa, jossa lukee "fighter charge" mene eteen ja vasemmalle (ylös ja alas johtavien rappusten luo). Sitten ylös, ja ylhäällä tiputtaudu ensimmäisestä luukusta, jonka löydät. Luukku aukeaa, kun astut lattianapille. Näin pääset suoraan "mahdottoman" oven toiselle puolelle. ROSin lopussa paina irtotiliä järjestyksessä: lähempi oikea, kauempi vasen, kauempi oikea jne.

K. Veijalainen, Levanto

Star Trek 25th Anniversary

PC

Tuntuuko lopputaistelu kopio-Enterpriseä ja piraatteja vastaan epätoivoiselta? Kun teet seuraavasti, viholliset tippuvat uhdestä

osumasta.

Tallenna peli heti, kun taistelu on alkanut. Lataa PC-Tools-ohjelma ja tohtoroi äsken tekemääsi tallennusta HexeEditorilla: muuta rivin 0240 kaikki luvut ja rivin 0256 kuusi ensimmäistä lukusarjaa 21:ksi.

Tapio & Kari Salminen,
Noormarkku

Police Quest II

Amiga

Sukeltajankortti löytyy lompakosta. Kirjoita "look in wallet". Pakettiautosta ota suit, vest, belt, mask, fins ja tank. Kun olet sukeltamassa, ensimmäisestä ruudusta löytyy virkamerkki (gold flicker). Mene yksi ruutu vasemmalle ja maassa on veitsi. Ota se ja nouse pintaan.

Eemil Laine, Espoo

Knightmare

PC, Amiga

Pelit-lehden edellisessä numerossa Niirvi valitti, että joukon pappi joutuu vaeltamaan raajat poikki ja pisteet alhaalla, koska loitsuun pystyy kohdistamaan ainoastaan papin edessä olevaan henkilöön. Väite, että pappi joutuisi olemaan joukon vammai-

nen ei pidä paikkaansa. Papin pystyy parantamaan. Keinoja on kolme:

1. Parannusjuoma. Juomaa var-
ten tarvitaan tyhjä pullo, jollai-
sen saa juomalla tyhjäksi kak-
kostehtävän alusta löytyvät mai-
topullon. Tyhjä pullo laitetaan
toiseen käteen, pappisauva toi-
seen ja tehdään parannusloitsu.
Tuloksena on parannusjuoma.
2. Cast a spell and run. Näppä-
räsorminen pelaaja voi parantaa
papin sijoittamalla sen eturiviin.
Sen jälkeen ohjelmoidaan loitsu
valmiiksi vasemmalla hiiren na-
pilla ja laitetaan sormet valmiiksi
kursorinäppäimille. Heitetään
loitsu ja astutaan **nopeasti**
eteenpäin käyttämällä kursori-
näppäimiä. Loitsu osuukin papi-
piin itseensä ja parantaa hänet.
Tällä menetelmällä voi tehdä
myös nopean itsemurhan, jos
jokin on mennyt pahasti vikaan.
3. Käytä ovea. Jotkut ovet heit-
tävät loitsut takaisin. Tällainen
on muun muassa kakkostehtä-
vässä oleva ovi, jossa on kuva
itkevästä naamasta. Kun papin
laittaa eturiviin ja heittää paran-
nusloitsun, ovi heittää loitsun
takaisin pappiin ja pappi on
taas kunnossa.

Max ja Moritz -palstalla mai-
nittu Birds-loitsu on hyökkäys-
loitsu. Sitä käytetään lähinnä hä-
mähäkki/lepakko/hyönteisotuk-
sia vastaan, joihin muut loitsut
eivät tehoa. Pappisauvassa tulee
vielä loitsu SEE, sekä loitsut
BLOCK, POW (lisää taistelijoien
iskuvoimaa), ja AIM (paran-
taa osumatarkkuutta). Muissa
sauvoissa ovat muun muassa
loitsut SMILE ja CRY (hyökkäys-
loitsuja), IQ (parantaa pahojen
velhojen aiheuttaman hölmöy-
den), DESTONE (parantaa me-
dusojen aiheuttaman kivetyk-
sen) ja monta muuta.

Niirvi oli huolestunut myös

isä- ja äitilohikäärmeistä. Ne
ovat kuitenkin niin hitaita, ettei
niistä juurikaan ole huolta. Ne
tosin aiheuttavat vahinkoa, mut-
ta nopeasorminen pelaaja pys-
tyy väistämään niiden hyök-
käksen ja juoksemaan kehää
niiden ympärillä. Paljon vaaralli-
sempia ovat steroidilohikäär-
meet, jotka ovat käytännössä
liekinheittimen, konekiväärin ja
pikajuoksijan risteytys!

Pikku vinkkinä vielä taistelija-
tasoja kaipaaville: kannattaa
taistella puutarhan puutoksia
vastaan, koska ne eivät lyö ko-
vaa eikä niitä tarvitse ajaa takaa.
Olioita vastaan kannattaa myös
käyttää paljon hit and run -tek-
niikkaa, koska ovigiljotiinin
käyttämistä ei heru kokemus-
ta.

Juhani Polvi

Eye of the Beholder II

Amiga, PC

Ansaluukusta kannattaa pudot-
tautua alas. Heitä oven läpi tika-
ri tai muu vastaava. Vieressä
olevan lukon voi tiirikoida ja
vastapäätä aukeaa ovi, jonka ta-
kaa löytyy esimerkiksi lightning
bolt -loitsu.

Seuraavan vinkin toimivuus-
desta en ole aivan varma: en-
nen kuin tallennat pelin, juota
valitsemillesi henkilöille sopivat
pullolliset. Esimerkiksi Gianth
Strength, Speed. Sitten
eobdat.sav kopioidaan Eye kak-
koseen. Kone ei huomaa jippoa
pelissä muuten, kuin että voi-
maa tulee lisää.

Lasse V. Virtanen

SUIDEN SALAT

Kuudennen tason ahneet suut
vaativat sisuksiinsa tavaraa jos
jonkinlaista. Tässä lista tarvitta-
vista aineista.

Kirottu ase
Pilaantunutta ruokaa

Pergamentti
Taikajuoma (mikä tahansa)

Muutama kivi

Mantisidoli

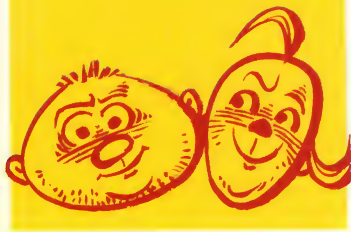
Punainen jalokivi

Punainen jalokivi löytyy samas-
ta tasosta, oven takaa, joka au-
kenee, kun mantisidoli on an-
nettu suulle.

VOIMAVALLIN SALAT

Wall of force tuntuu joskus to-
della typerältä loitsulta, jolla ei
ole mitään käyttötarkoitusta.
Näin ei suinkaan ole. WOF on
erittäin käytännöllinen muun





muassa silloin, jos haluaa päästä tulipallosokkelopaikasta ehjänä eteenpäin. Samaten eräissä paikassa, jossa kolme bulettea hyökkää kimppuun on hyvät mahdollisuudet tukkia kahden tie ja keskittyä kolmanteen.

DEMONIHAASTE

Darkmoonin demonihaaste-koh-ta on harvinaisen kenkkumainen. Tässä hieman apua tuskaantu-neille.

Yksi mahdolli-suus selvitä ky-seisestä kohdasta on seuraavanlai-nen: Ennen kuin lähdet taistele-maan buletteja vastaan heittele kaikki mahdolliset suojaloitsut (Prayer, Suojaus pahalta, Siu-naus, Haste ja Aid). Avaa vah-vimman maagin loitsukirja kom-passin päälle, heitä kirja pois, mutta ÄLÄ sulje loitsukunaa. Astu teleportista ja laukaise vä-littömästi Fireball tai Kylmäkar-tio bulettejen niskaan.

Buletteit kuolevat parhaiten kylmällä teräksellä tai taikasau-valla (taikasauvat ja käärothän sai ottaa mukaan.) Niitattuasi kurjat mömmöt matalaksi lyö sieluseinä kymmenkunta ker-taa. Seinän hajottua lepäi pari-sataa tuntia, hankkien koko po-rakalle tädyet voimat. Astele eteenpäin ja ennen pitkää en-simmäinen demoni tulee vas-taan. Välittömästi sen ilmestyt-tyä heittele kaikki mahdolliset heittoaseet ja hutki miekoilla minä kerkii. Magiaa on turha tuhlat, sillä otuksella on lähes täydellinen immuniteetti sitä vastaan.

Willy Beamish

PC, Amiga

Jos haluat takaisin Nintarin avai-men, hae ensimmäisenä päivä-nä Tiffany'n päiväkirja hänen huoneestaan. Odota, kunnes Tif-fany pyytää sinulta shampoota. Hae shampoo kylpyhuoneesta ja heitä pullo Tiffanyille. Vilauta

sitten hänelle hänen päiväkir-jaansa ja vaihda se Nintarin avaimeen.

Juha Ilola

Hyppykilpailuiden jälkeen Horny hyppii Tootsweet-yhtiöön ja Willy perässä. Willy jää kuiten-kin kiinni ja joutuu vartijan kop-piin. Yhdistä koirantalutushihna ja Nintarin avain ja hypnotisoi vartija. Laiturissa odottelee vesi-skootteri, jolla Willy lähtee aje-lemaan kohti linnaa. Juttele lin-nassa papukaijan kanssa, ota ruokapöydältä kuppi ja pöytälii-na ja mene keittiöön.

Heitä kuppi keittäjän eteen, kaada öljy pan-nusta lattialle ja työnnä pata keit-täjän taakse. Me-ne haarniskan luo ja ota kypärä ja kartta. Mene takaisin keittiöön ja hyppää liuku-hihnalle. Kun keittäjä on kaa-tunut laita kypä-rä keittäjän pää-hän ja paina oikean puoleista nappia.

Ode. K.

NetHack

PC

Jos haluat olla paikallasi ja hankkia hitpointseja odottamal-la, kirjoita maahan "Elbereth". Muista kuitenkin, ettei liiku tai hyökkää tai suoja häviää. Suoja häviää myös ajan kuluessa.

Olli Salonen, Tre

Noitailemaan pääsee käynnistä-mällä Nethackin komennolla nethack -u izchak -D

Hero's Quest

PC

Baba Yagan tönön saa alas lau-sumalla "Hut of Brown, now sit down".

Commander Keen IV

PC

Salaiseen pyramidiin pääsee, kun etsii jostain "normaali" py-ramidista paikan, jossa kuljeske-lee ilimatoja. Houkuttele kaikki ympärillesi ja kuvaruudun ylä-reunasta ilmaantuu käsi. Hyp-pää sille, ja se kiidättää sinut kiellettyyn pyramidiin.

Civilization

PC

Paras mahdollinen hallitusvaihtoeto on demokratia, mutta tie siihen on pitkä ja kivinen. Aluksi kannattaa kehittää muuraus-taito, jotta pääsee rakentamaan pyramiidi, joiden avulla voi hal-litusmuotoa vaihtaa vapaasti. Toinen tärkeä kehityskohde on mystiikka ja sitä kautta uskonto.

Kehitettyäsi jokaiseen kau-punkiin vähintään temppelin ja tarpeeksi elviksiä, valitse vallan-kumous ja hallitusmuodoksi ta-savalta (republic). F4:llä pääset tarkistelemaan kaupungien mie-lialoja. Jos jossain näyttää ole-van enemmän kriminaaleja kuin juhlijoita tee kyseiseen kaupun-kiin vikkellästi elviksiä lisää. Ku-lutushyödykkeisiin riittää noin 20-30 % investointi, joten vään-nä veroja sen mukaan.

Valtion talous on tasavallan aikana erittäin tärkeää. Vaikka temppelit, katedraalit ja kolos-seumit römivät rahaa, tasavalta tuottaa todella roimasti. Kehitä karavaanireitit mahdollisimman monen kaupungin välille. Par-haan voiton saa, kun reitti vie yli valtameren tai muuten vain kauas. Muiden valtioiden väliset reitit tuottavat parhaiten.

Erilaiset mielialankohotusih-meet ovat erittäin hyödyllisiä. Rakenna mahdollisimman no-peasti ainakin Michelangelon kappeli ja J.S. Bachin kadetraali. Nämä pitävät porukkaa tyyty-väisinä ja pääset investoimaan tärkeämpiin kohteisiin.

Anna tasavaltavaltion kerätä rahaa pari vuotta ja yritä pitää naapureihin lämpimät välit. Kun budjetti on parisataa mustan puolella ryhdy valmistautumaan vallankumoukseen. Vie jokai-seen kaupunkiin 2-3 sotilasyk-sikköä, mutta ÄLÄ laita niitä vartiomaan tai linnoittautumaan – pelkkä space-käskey riittää. Odota vahvimman ulkovallan valtiaan uhkailuja ja OSTA rau-ha (maksoi mitä maksoi). Suori-ta vallankumous ja kärsiessäsi anarkiasta rukoile, ettei kenen-kään päähän pälkähdy ryhtyä sotatoimiin valtakuntaasi vastan.

Pienten alkukankeuksien jäl-keen demokratia rupeaa rullaa-maan ja rahaa tulee kuin ros-kaa. Nyt voitkin ryhtyä valmiste-lemaan muiden ilkiöiden niittaa-mista: Valmista oikea diplomaatiarmeija ja lähettele näitä vah-vojen viholliskaupunkien vieril-

le. Odota, että jossain niistä il-menee ärtymistä ja provosoi kapina kaupunkiin (hehee). Näin saat sen haltuusi ilman ve-renvuodatusta. Enemmän tai myöhemmin vihollishallitsijalta palaa pinna ja pepsodenthymysi charmi pettää – joudut sotaan, mutta demokratian mahtavan tuotantotehon avulla pystyt mät-kimään despootti, monarkit ja kommunistit halki, poikki ja pi-noon. Tasavaltalaiset ovat kaik-kein hankalimpia, mutta kyllä se siitä...

Ja rikkana rokkaan vielä pari pikkuvinkkiä: Jos haluat kau-pungille maksimituoton, raken-na ensin sopivaan paikkaan pel-toa ja kaupunki sen päälle. Näin saat jokaiselle kaupungille "hen-kireiän", joka tuottaa saasteista riippumatta. Sama muuten pä-tee sekä teihin että rautateihin.

Ydinsota on varsin halpamai-nen keino naapureista eroon pääsemiseksi, mutta kumman tehokas. Mikäli suunnittelet ydinsotaa voimakasta naapuri-valtaa vastaan, on SDI-puolus-tus suurimpiin kaupunkeihin välttämättömyys.

Alussa kannattaa rakentaa yk-si sotilasyksikkö (mielellään phallax) ja yhdet vankkurit. Ko-menna sotilasyksikkö vartiioon, tee vankkureilla peltoa plus tei-tä kaupungin ympäristöön ja aseta tieteen määrärahoiksi 90 %. Vaikka imperiumi ei kasva järin nopeasti, on vihollisten jousimiehet helppo liiskata ro-bottitankkiarmeijalla.

Ultima Underworld

PC

Liskokielen pikakurssi:

bica	terve
click	ei
eppa	mennä pois ja palata minä
isili	älä anna lahjoja
ossli	antaa lahjoja / käydä kauppa
sel'a	aggressiivinen
sorr	varastaa
sorra	epäillä
sor`click	kyllä
ssth	auttaa
sstersh	liskomies
thepa	lyödä
thes`click	pyytää
thit	sinä
tosa	vanki
urgu	ystävä
yeshor`click	kuristaa kuoliaksi
yethe	syödä/ruoka
zekka	

Moritz

● ● Moritz käsittelee toiminta-, ampuma-, auto-, ym. pelejä, joihin ei varsinaista ratkaisua ole. Vinkkejä tänne puolelle tarvitaan huisin paljon lisää. Pankaahan tuulemaan!

Amigan Action Replay

Julkaiskaa Action Replay -vinkit varauksin. Peleissä, kuten Turrican II, jotka latautuvat aina samaan muistiosoitteeseen, vinkit kyllä toimivat. Sen sijaan pelit, jotka toimivat käyttöjärjestelmän alla, voivat latautua eri tavalla riippuen koneen muistin määrästä, mahdollisista lisälaitteista ja apuohjelmista. Esimerkiksi Sierran peleissä vinkit eivät toimi. Pelit-lehdessä 1 oli koodi Flimbo's Questiin. Itselläni on alkuperäinen FQ, eikä vinkki toimi, jos vain käväiseekin freeze-tilassa.

K. Veijalainen, Levanto

Lotus Turbo Challenge II

Amiga

Tässä muutama tunnuksena:

- 1:
- 2: twilight
- 3: pea soup
- 4: the skids
- 5: peaches
- 6: liverpool
- 7: bagley
- 8: e bow

Kun kirjoitat turpentine, aika ei loppu. Kun kirjoitat deeside, pääset seuraavaan kenttään, vaikka aika loppuisi.

Jarmo Härmä, Hanko

Duck Tales

C64

Valokuvaukenttiä ovat Borneo, Duckbill island, Keya game reserve, Ronguay, Xanadu, Yellerstone Park ja Ayer's rock. Kilpailukenttiä ovat El Capitan, Machu Picchu, Monte Dumas, Noway, The Lost World, Thunderclap Mountain, Trala La, Valley of Gold ja Whatsamatterhorn.

Viidakkokenttiä ovat Bermuda Triangle, Beriberi Basin, Boola Boola Island, Okeefado- kie Swamp, The Great Outback, The Gongu ja Yatze River.

Luolia ovat Ali Baba's cave, Bologna, Bu-Cazzi, Carlsbad Caverns, Emerald isle, Klondike Mines, Labyrinth of Crete, Lost City of Atlantis, Siberian Ice Caves, Swansylvania ja Too-Pei.

Luolien läpipeluuohjeet:

Ali Baba's cave: neljä ruutua oikealle, kaksi ylös, kaksi vasemmalle, yksi alas, kaksi vasemmalle ja yksi ylös.

Blognia: sama kuin Ali Baba's cave.

Bu-Cazzi: yksi vasemmalle, kaksi alas, yksi vasemmalle, kaksi ylös ja kolme vasemmalle.

Carlsbad Caverns: yksi alas, kolme oikealle, kolme ylös, yksi vasemmalle ja yksi oikealle.

Esmerald Isle: yksi ylös, kolme oikealle, kaksi ylös, kaksi oikealle ja kaksi alas.

Klondike Mines: yksi vasemmalle, kaksi alas, yksi vasemmalle, yksi alas, yksi vasemmalle, kaksi alas, yksi vasemmalle ja kaksi ylös.

Labyrinth of crete: neljä vasemmalle ja kolme ylös.

Lost City of Atlantis: kaksi ylös, yksi oikealle, yksi ylös, neljä oikealle ja kaksi ylös.

Siberian Ice Caves: sama kuin Emerald Isle.

Swansylvania: yksi ylös, kaksi oikealle, kaksi ylös ja kaksi vasemmalle.

Too-Pei: sama kuin Bu-Cazzi.

Ville Karavirta, Turku

Brainball

Amiga

Koodit:

- 2 WELLDONE
- 3 PPHAMMER
- 4 FORTUNE
- 5 READY
- 6 STEADY
- 7 NO GO
- 8 JOYSTICK
- 9 RUTODFGP
- 10 DENISE
- 11 BIGAGNUS
- 12 CHIPCHIP
- 13 HATTHATT
- 14 FRANKLIN
- 15 PJOTRE
- 16 HUI LUIS
- 17 ESCAPE
- 18 CONTROL
- 19 SPACE
- 20 AMIGAFUN
- 21 LAMBADA

- 22 ERTERZUT
- 23 LEVEL23
- 24 BIGDREAM
- 25 CINEMAXX
- 26 SMARTIES
- 27 LOGOGO
- 28 SQUARES
- 29 SPEEDIE
- 30 SERPENT
- 31 FLIPPER
- 32 COFFEE
- 33 DOENER
- 34 NO COKE
- 35 SMOKIE
- 36 ALLSTAR
- 37 SOFTWARE
- 38 COMPUTER
- 39 DISKFULL
- 40 HARDWARE
- 41 HOOLIGAN
- 42 LEVEL 42
- 43 OWLPARTY
- 44 FREESHOT
- 45 BIERZELT
- 46 LAADAADI
- 47 LAADAADA
- 48 NOWAYMAN
- 49 RUSHRUSH
- 50 THE END

Sininen pallo on CAAF, valkoinen pallo on CBOB ja punainen pallo on CB67. Lyöntien määrää voi muuttaa Action Replaylla ja m-komennolla. Esimerkiksi m CAAF+return :COO CAAF 03 00 00 AF 00 32 00 00

Mutta ensimmäiseen sarakkeeseen vaikka: :COOCAAF 53 00 00 AF 00 32 00 00 00 ... näin saat lyöntien lukumääräksi 53 (heksana) eli 83 lyöntiä.

TFD CE96 = loppumaton aika.

Ilo Piispanen, Ikaalinen

The Simpsons

Amiga, PC

Kirjoita alkuruudussa (missä perhe katsoo tv:tä) COWABUNGA. Näin saat loppumattomat Bartit.

Antti-Pekka Hynninen, Kiiminki

Karate Kid II

Amiga

Peli helpottuu, kun painat P-näppäintä.

Eemil Laine, Espoo

Testdrive II

Amiga

Kirjoita GAS. Pääset suoraan huoltoasemalle.

Eemil Laine, Espoo

Krakout

C64

Nappi pohjassa kiidät kuin unelma!

Mika Salonen

International Ice Hockey

C64

Paina nappi pohjaan, niin vastustajat eivät saa kiekkoa.

Mika Salonen

James Bond the Spy

C64

Sukellusvenetäuluun pääsee, kun ostaa ensin sub cabaliten ja hyppää laiturilta veteen. Mutta älä kuole välillä, muuten joudut ostamaan uuden.

Mikko N. Ranua

New Zealand Story

C64

Heti alkuruudussa, kun voisit aloittaa pelin, paina kaikki näppäimet pohjaan. Nyt kuvaruudun reunustojen pitäisi olla harmaat. Kun aloitat pelin, sinulla on loppumattomat ukot.

Tomi Kolistaja

Test Drive II

C64

Paina ajon aikana G-kirjainta päästäksesi seuraavaan tasoon.

Olli Salonen, Tre

Gods

Amiga

Peli on huomattavasti helpompi, kun pelaat alkuperäislevykeiltä kuin varmuuskopioilta.

Olli Salonen, Tre

Pankaahan vinkkejä tulemaan osoitteella

Pelit

Max & Moritz

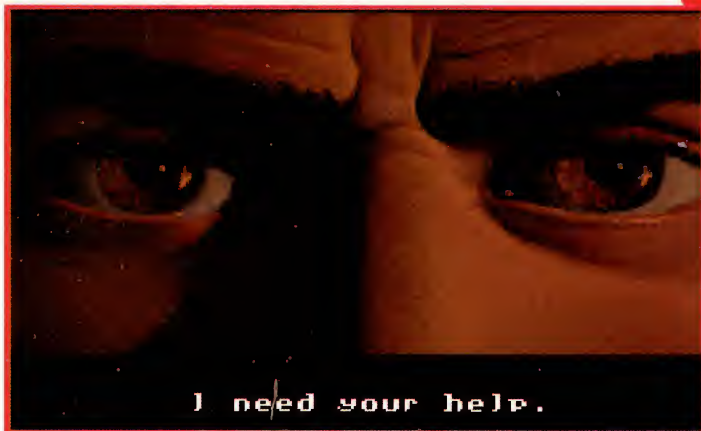
PL 64

00381 Helsinki



PELIT

SEIS?



Eye of the Beholder

Miten selvittää Eye of the Beholderin 11. tason spiraalista, jonka keskellä on kiviporti?

Petteri Räisänen, Kuopio
Seinässä on nappi, joka kääntää seinää. Jokaisessa seinässä on myös tähti. Kun seinät käännetään siten, että tähdet ovat vastakkain, pääsee eteenpäin. Operaatio täytyy toistaa jokaiseen pääilmansuuntaan. -nn

Monkey Island 2

Mitä tarvitsee LeChuckin voittamiseksi viemäriissä ja kuinka se tapahtuu? Olen saanut alusvaatetta, partaa, pääkallon ja nukan. Mitä vielä tarvitsen?

Kaarina Marttinen, Helsinki
Voodoo-nuken tekoon tarvitaan jotain esi-isiltä (pääkallo), jotain vaatetta (alushousut), jotain päästä (parta) ja jotain eritettä eli räkää. Anna LeChuckille Stanilta saamasi nenäliina ja hän niistää siihen. Sitten kaikki ainekset Juju Bagiin, ravistus ja voila! Nukke on valmis. Pistelet nukkea neuloilla ja voitat LeChuckin. -tl

- 1) Miten Phatt-saaren mökisä olevan miehen voittaa juontakilpailussa?
- 2) Miten puuseppältä saa vasaran ja naulat?

1) Liimaa lasipohjaveneitä kauppaavalta tyttöltä saamasi esite vankilan ulkopuolella oman etsintäkuulutuksesi päälle, jolloin tyttö pidätetään ja saat häneltä grogia. Kaada miehen tarjoama grogi huoneen nurkassa olevan kasvin juurelle, ja vaihda tilalle oma grogisi.

2) Sahaa poikki pesulan lähellä istuskelevan kulkurin puujalka. "Lääkäri" eli puuseppä lähtee apuun, jolloin voit vapaasti ottaa vasaran ja naulat. -tl

Miten kartan saa, kun lokki vie sen?

Teemu Purhonen

Lokki lentää puussa olevalle majalle, jonne voit kiivetä puussa jo valmiina olevan pölkyn ja mukanasi olevan airon avulla asettelemalle niitä vuorotellen reikiin (airo menee poikki, mutta puuseppä korjaa sen). Lokki pudottaa kartan isoon karttakaasaan ja lentää pois. Mutta sinulapa onkin taskussasi koira, joka tunnistaa emäntänsä tuoksun ja etsii sinulle oikean kartanpalan. -tl

Willy Beamish

Maaliskuisessa numerossa joku kysyi, mitä pitää tehdä Willy Beamishissa leikkikavereille, joten täältä pesee!

Ei savua ilman vettä, eli heitä savupommi hiippareiden niskaan, jonka jälkeen väänää ve-

siposti pihdeillä auki ja lähde karkuun. Juokse vauhdilla Tootsweetin aukiolle, josta haitlipun sammakkokilpailuun. Puhu kiinalaiselle perheelle, ja johan saavat öykkärit kyytiä.

Kotona mene nukkumaan ja lähde aamulla sammakkokilpailuun. Anna tuomarille lippu ja Turbofrogille karpäsiä. Kilpailun aikana Turbo nukahtaa ja sinulla on hyvät mahikset voittoon.

Mene Hornyn perään Tootsweetin rakennukseen ja hypnotisoi vartija avain-ketjuyhdistelmälläsi. Valitse käskyistä Hoopa Coiler Agamemnon, ja ota jalat allesi.

Mene Local 409:ään ja puhelinkoppiin. Ota sieltä luuri mukaasi ja lähde pois. Käytä hyväksesi avointa ikkunaa ja mene sisään. Yrittäessäsi ottaa lappua pöydältä, ovi lentää sisään mies mukanaan. Ota imukuppi lattialta ja pistä se hänen päähänsä. Nyt ota lappu pöydältä ja mene ulos.

Lähde rantaa ja hyppää skootterisi selkään. Mene "kotisatamaan" ja sitä kautta Humpfordin kartanoon. Puhu papukajalle ja mene ruokasaliin. Ota pöydältä malja ja pöytäliina, jonka jälkeen mene keittiöön.

Heitä malja kokin nenään eteen ja hiippaile padan luo. Kaada hellalla olevasta kattilasta lientä pataan.

Siihen lopuivat minunkin taitoni ja kysynkin vastaavasti, olisiko kenestäkään minua jelpimään.

Juha Nieminen, Hki

Mitä kartalla tehdään? Esittääkö se viemäreitä? Ja retkahtaako Willy Danaan?

Joonas Laakso, Vantaa

Milloin ilmestyy koko Willy Beamish -ratkaisu? Miten tai missä voi käyttää Willyn leikkikirjan puhelinnumeroita? E.J. (Erittäin Jumissa)

Willyn ratkaisua ei toimituksessa ole, ja myös toimitus on hyvin, hyvin jumissa. Muutama on luvattu, joten elämme toivossa. -tl

King's Quest I

Mikä on King's Quest I:ssä vanhan menninkäisen nimi? nimim. En tajua Egaversiossa, mikä on kääpiön nimi ja miten saa viulun?

Edelleen Sir Graham

Valitettavasti viime lehden ratkaisussa oli virhe juuri nimen kohdalla. Olemme pahoillamme. Osaako joku auttaa?

Star Trek 25th Anniversary

Kuudennessa tehtävässä "That old devil moon" heti alussa planeetalle siirrettyä vastaan tulee ovi, jossa on koodilukko. Numeroa ei ole löytynyt mistään. Mikä se on?

Christer Holm, Kauniainen

Kysy Enterprisen tietokoneelta aiheesta "THREE" ja pistä esimerkit muistiin. -nn

Railroad Tycoon

Miten rautatien rakentamisen tapahtuu?

Käytä numeronäppäimistöä. -nn

Eye of the Beholder II

A) Miten selviää uskon kokeen Faith is the key -huoneesta?

B) Entäs temppelin toisen kerroksen soft floorista?

C) Seinien halkeamista?

A) Kuten jo nimestä kuulee usko on avain tähän huoneeseen. Neljä vipua avaa portteja sekä viereisiä laattialuukkuja. Avaa portit ykkösestä myötöpäivään kiertäen. Kulje käytävään ja tutki neljännen portin tienoilta lattiaa. Löydät pienen napin, jonka painalluksen jälkeen lattian reiät ovat illuusiota.

Pikkulintu visertelee myös, että Wall Of Force taktiseen paikkaan asetettuna estää portteja sulkeutumasta. -om

B) Pistä kaikki kolme jalokiveä yhteen lokeroon. -nn

C) Hakkaamalla miekalla. Yksi antaa periksi. -nn



Black Crypt

Miten ihmeessä pääsen eteenpäin kuvan mukaisesti 7. tason tilanteesta? Painonappia, joka siirtää pylvään ei saa esiin, koska seinät sulkevat tien painolaatalle. Moon Keytä ei saa, koska seiniä ei saa auki.

tl

Hero's Quest 2

Miten Air-elementaalin saa kuriin? Missä on "goo" (suomeksi tahma)? Miten vuorien lähellä olevan naisennäköisen puun saa takaisin naiseksi?

Rebelica

Aivan ensimmäisenä pitää hankkia palkeet. Ne saa Issurin puodin kyltistä joko vääntämällä kättä tai varastamalla ne illalla maagisella köydellä tai Fetch-loitsulla.

Minulla ei ole aavistustakaan, mitä on goo, mutta ilmaelementaali nitistyy, kun ostat huuli-veikko Laffinilta mutaa (dirt tai mud) ja heität sitä sen keskustaan. Taistelija pääsee keskustaan päin kävelemällä, varas heittää rojun ja maagi leijuu, pudottaen mutaa oikealla hetkellä. Sitten vaan use bellows.

Nainen on parantaja Julanar, joka tarvitsee maaelementaalin voimaa. Puhelu ensin Azizan kanssa puusta ja matkaa sinne. Anna puulle maaelementaali ja vettä. Kerro Spielbergista, maaelementaalista ja sankarista. Suutele tai halaa (hug) puuta ja sano lopuksi "Julanar!". -om

Kuka on Hadji, josta lampunmyyjä selitti? Mitä dervissi tarkoitti puhuessaan pedosta?

Uhura

Hadja ei taida pelistä löytyä - lähin vastaava taitaa olla apteekkari Harik. Tietääkö joku tarkemmin?

Dervissin peto löytyy matkaa-

malla lähteeltä kaksi ruutua pohjoiseen ja muutama länteen. Piruparka kaipaa antimaagiataikajuomaa, jonka apteekkari tekee annettuasi hänelle Julanarin hedelmän. Muista nyhtää pedolta ensin pari hiusta. -om

Missä on W.I.T.?

WIT löytyy Sahir Tarikin päästä maagin paljastustaialla.

Erasmus: Detect magic, Fetch ja trigger.

Ilmavelho: Force bolt ja levitate. Maavelho: Kiipeä yli, trigger, dazzle, kiipeä ja calm.

Vesivelho: Falme dart ja kolme force boltia.

Tulivelho: Open, Calm, Fetch ja force bolt. -om

Miten saa Azizalta Reflection-taian?

Baldienne

Koko pelistä ei löydy mitään reflectionia. Lähin vastaava on Erasmusuksen reversal, jonka saa WITin voiton palkkioksi. -om

King's Quest 5

Miten saan Dark forestin noidan tapettua? Mistä saan rahaa? Miten estän majatalossa olevia miehiä vangitsemasta minua? Miten aavikon saa ylitettyä? Miten saan majatalon toisen oven auki? Mitä virkaa lehmällä kaupungin vieressä on?

Rebelica

Mustalaisleirin ennustajalta saat korun, joka suojelee sinua Dark forestin velhon taioilta. Velho joutuu pulloon sieltä tulleen hengen tilalle eikä häiritse sinua 500 vuoteen.

Kujalla on kolikko. Aavikolla on juotava aina kun on tilaisuus. Etsi temppele.

Majatalon miehet vievät sinut vangittuna kellariin, josta sinut vapauttaa aikaisemmin pelastamasi rotta. Toinen ovi aukeaa tämän jälkeen vasaralla murtaamalla, jolloin tulet majatalon keittiöön. Lehmä on rekvisiittaa. -tl

Captive

Amigan Captiven mission 001:n Space Stationin ruudukkolukot 3617 ja 25058 tuottavat vaikeuksia. Edelliseen en ole löytänyt lainkaan

clipboardia, jälkimmäiseen sellainen löytyi, mutta lukko ei aukea annetulla yhdistelmällä.

Apua odotellen Thoriel

Colonel's Bequest

Missä on sorkkarauta ja miten sen saa?

Meribel

Venevajan rikkinäisistä kärryistä. -om

Might and Magic I

Kartan arealla D-3:ssa olevassa luolassa on "lopyhedroneita". Millaiseen järjestykseen ne pitäisi laittaa? Miten Luck Islandilla voittaa onnenpyörässä?

Meribel

Arthur

Pelin omissa vihjeissä sanotaan linnan kohdalla, että jos kuuntelee King Lotia seinän takana, tunnussana on josain aineistossasi! Mitä se mahtaa tarkoittaa?

Ex-Arthur

Space Quest IV

Roger Wilco on jäänyt Galaxy-ostoskeskukseen. Auttaakaa!

Sakari

Ota aluksi luottokortti maasta. Yritä nostaa automaatista rahaa. Ei onnistu - et ole nainen. Osta naistenleninki ja tyhjennä tili. Vaihda takaisin Rogeriin ja osta herrainpukimosta housut. Työskentele Burgeribaarissa ja hanki potkut. Poimi pomon tikari ja osta SQIV:n vihjekirja tietokone-liikkeestä. Tutki kirjaa ja kirjoitele muistiin luvut sekä aikakoodin puolikas.

Kulje pelihallin oikeaan yläkulmaan ja odotele kunnes jatko-osapoliisi ilmaantuu paikalle. Koukkaa skate-o-raman kautta ja eksytä kytt. Nyt aikakaskimperi on vapaasti käytössäsi. Nakuta siihen vihjekirjan koodista alkuosa ja purkkapaperista (Latsibeibien linnunpesästä) lopuosa. Siinä se. -om

Zak McKracken

Olen juuttunut lentokentälle, kun lippujenostoautomaatti

kysyy koodia. Mitkä ovat nämä koodit?

Marko Åkerberg

King's Quest III

Tarvitsen jokaiseen taikaan perusteelliset ohjeet, mitä pitäisi kirjoittaa, missä ja koska ja myös niiden käyttämiseen tarvittavat sanat?

Monkey Island I

Millä iskulauseilla Sword Master voitetaan?

Miekkailutaidoton

Valitse herjaan parhaiten sopiva vastaus. Jos englanninkielentaito ei riitä, pidä listaa niin joskus pääset läpi.-nn

Barbarian II

Olen jumittunut neljanteen rataa. En pääse alkua pitemmälle, koska heti alussa on hirveä örmä, joka vain seisoa ja ampuu. Mitä teen?

Larry I

Mitä Larry I:ssä pitää tehdä pillereillä?

Mene hissillä kasinon ylimpään kerrokseen ja anna pillerit varti-jatylle puheltuasi hänen kanssaan hetken. -tl

Rick Dangerous I

Miten saan loppumattomat elämät, tai voin valita aloitusruudun?

Simpsons

Miten pääsen ekan levelin läpi?

Simpsons -79

Minulla Bart Simpson on jäänyt harhailemaan Springfieldin pääkadulle, koska en keksi, miten saan sprayattua tarpeeksi objekteja päästäkseni eteenpäin.

Sakari



Mitä ratkaisuja kaipaavat?

Pelit-lehden toimituksessa on uskomaton määrä vanhojen pelien ratkaisuja, eli vanha tarkoittaa tässä tapauksessa esimerkiksi Sierran ja Lucasfilmin parin-kolmen vuoden takaisia pelejä. Ratkaisuja on julkaistu vuosien varrella muun muassa Tietokonepelien vuosikirjoissa, joita innokkaimmat pelaajat ovat kiittävästi lueskelleetkin.

Pelit-lehden synty toi kuitenkin mukaan valtavan määrän uusia lukijoita, ja kysymmekin nyt yksinkertaisen kysymyksen:

Minkä kahden "vanhan" pelin ratkaisut haluaisit nähdä Pelit-lehdessä?

Panemme ratkaisutoiveet suosituimmuusjärjestykseen ja julkaisemme vanhoja ratkaisuja uusien rinnalla silloin tällöin.

Lähetä toiveesi postikortilla 15.6.1992 mennessä osoitteella

**Pelit Ratkaisut
PL 64
00381 Helsinki**

Muista merkitä korttiin myös nimesi ja osoitetietosi, sekä ikäsi.

Kaikkien toivojien kesken arvomme muutaman pelin. Onnekkaiden nimet julkaistaan Pelit 4/92:ssa, joka ilmestyy 14. elokuuta.

Testaa Origin-

Oorigin on viime aikoina noussut mai-neeseen mit-taamatto-maan muun muassa Wing Com-mandereilla. Mutta mitä muita pelejä Origin on tehnyt? Testaa tietosi ja vastaa seuraaviin kysymyksiin:

- 1) Minkä maalainen pelitalo Origin on?
- 2) Mikä on Originin tunnetuin

Lucasfilm ratkesi



Maaliskuun Pelit-lehdessä olleeseen Lucasfilm-kilpailuun tuli runsaat 200 vastausta, joista 80 oli oikein. Palkinnoksi lupailimme uutta Indiana Jonesta ja Monkey ykköstä, mutta kävi kuitenkin niin, että Indy siirtyi kesäksi. Ota nyt sitten noista pelitaloista selvää... Joka tapauksessa voittajat voisivat soitella vaikka Sarille puh. (90) 120 5749,, minkä pelin he nyt sitten loppujen lopuksi haluavat.

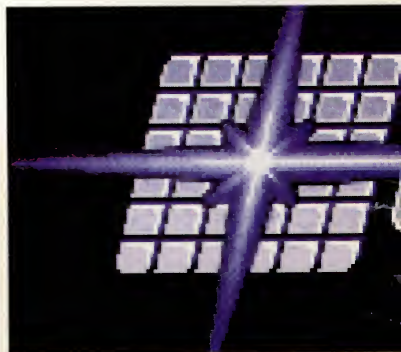
Oikeat vastaukset olivat:

1. Jim Hensonin nukke-elokuvaan perustuu peli Labyrinth.
2. Indiana Jones hukkasi Viimeisessä ristiretkessä Graalin maljan.
3. Messerschmitt Me-262:ssa ei ole yhtään propellia. Se on suihkukone.
4. Monkey I:ssä LeChuck on kummitus, kakkosessa zombie.
5. Huilua soittamalla pelattiin Loomia.
6. Paras Lucasfilmin peli on Monkey II. (Ei kun ihan mikä vaan.)

Arpaonni suosi seuraavia oikein vastanneita:

Antti Lustila, Kaustinen
Mikko Pasanen, Helsinki
Tommi Nieminen, Karstula
Miika Turunen, Kuopio
Esa Hyvönen, Porvoo

Onnea voittajille!



KILPAILU KILPAILU

Voita uusia hittejä!

tietoutesi

pelisarja ja montako peliä sarjassa on ilmestynyt?
3) Millä nimellä Richard Garriot tunnetaan paremmin?
4) Kenen suunnittelema ovat Wing Commanderit?
5) Mikä on ihmisten puolelle loikanneen kissan nimi Wing Commandeissa? (Vihje: myös englanninkielinen sarjakuvan-kari).
Oikein vastanneiden kesken arvomme pelejä:

5 Ultima Underworld (PC)
5 Ultima VI (Amiga)
5 Ultima Trilogy (C64)
eli muista mainita konemerkkisi!
Lähetä vastauksesi 15. kesäkuuta mennessä osoitteella
Pelit
Origin-kilpa
PL 64
00381 Helsinki.
Voittajien nimet julkaistaan Pelit 4/91:ssä, joka ilmestyy 14.8.

Muista mainita konemerkkisi!

ORIGIN



Lord Nik 68
Dupre 86
Shamino 85
Iolo 90

"May fortune favor thee."
Lord Nik:
>Use-oaken door



Glad to see you made it back alive, sir.

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

PELIT

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edulliseen säästötilaushintaan, 12 kuukautta vain **188 mk.** 2K02

☐ Olen jo MikroBitin tilaaja ja tilaan **PELIT-lehden** erikoishintaan, 12 kuukautta vain 148 mk. 2K04

Asiakasnumeroni: _____
(MikroBITIN osoitelipukkeesta 9-numeroinen tunnus)

☐ Tilaan **sekä PELIT-lehden että MikroBITIN** edulliseen yhteishintaan, 12 kk vain 357 mk (209 mk + 148 mk) 2K15

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 209 mk 2K14

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetyks
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

Sanomaprint
Erikoislehdet
maksaa
postimaksun

**Tilaa kirjat ja ohjelmalistaukset
NYT TOSI HALVALLA!!!**

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 95 mk
- ☐ 61303 Amiga 2 -kirja Amiga Basic 95 mk
- ☐ 61323 Amiga 1 + Amiga 2 **yhteishintaan 160 mk**
- ☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 125 mk
- ☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 165 mk
- ☐ 61307 Basicista konekieleen -kirja 65 mk
- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 95 mk
- ☐ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 95 mk
- ☐ 61312 Ohjelmalistaukset 1990 C64:lle 25 mk
- ☐ 61313 Ohjelmalistaukset 1990 Amigalle 25 mk
- ☐ 61314 Ohjelmalistaukset 1991 Amigalle 69 mk

Kirjojen ja listauksien lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

2C02

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetyks
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

Sanomaprint
Erikoislehdet
maksaa
postimaksun

SUPERMAHTIEXTRASHOKKI LOPPUUNMYynti!

NYT TIETOA EDULLISESTI!

Tilaa nyt itsellesi tai lahjaksi **TOSI HALVALLA** kirjoja, levykkeitä ja ohjelmalistauksia. Tavarat toimitetaan tilausjärjestyksessä niin kauan kuin niitä riittää.

Nyt kummatkin
Amiga-kirjat YHDESSÄ
EXTRATARJOUSHINTAAN
160 MK!!!!

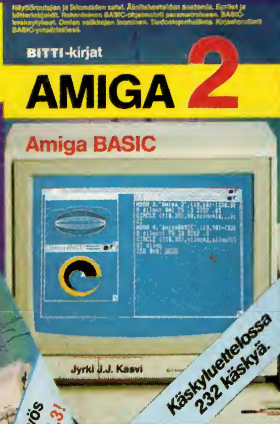


AMIGA 1 AMIGA DOS

Jyrki J. J. Kasvi

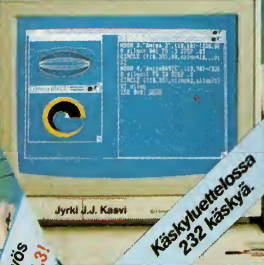
Kaikille Amigan käyttäjille, jotka haluavat oppia käyttämään Amigaa hyvin ja tehokkaasti. Runsaasti esimerkkejä ja kuvitusta, jotka helpottavat tekstin ymmärtämistä!

160 sivua, ovh 125 mk,
NYT VAIN 95 MK!



AMIGA 2 AMIGA BASIC

Amiga BASIC



BASICISTA KONEKIELEEN

Eskoensio Pipatti

Konekieli ohjelmoinnin perusteos, joka ei edellytä lukijaltaan esitietoja konekielen käytöstä. C-64:n käyttäjille, mutta soveltuu myös Ataristeille. Mukana MikroAssembler-ohjelma.

253 sivua, ovh 125 mk,
NYT VAIN 65 MK!

AMIGA 2 AMIGA BASIC

Jyrki J. J. Kasvi

Kirja paljastaa Amigan ohjelmoinnin salat niin aloittelevalle kuin kokeneellekin käyttäjälle aina Basicin käyttöön-otosta / kirjastorutiinien hallintaan.

211 sivua,
ovh 125 mk,
NYT VAIN 95 MK!

C-64 PELINTEKIJÄN OPAS

Jukka Tapanimäki

C-64 Pelintekijän opas kertoo mm. kuvan sulavasta vierityksestä, keskeytyksien hallitsemisesta, grafiikka- ja äänipiirien ohjelmoinnista...eli kaiken mahdollisen peliohjelmoinnista!

134 sivua, ovh 145 mk,
NYT VAIN 95 MK!



ST-KÄYTTÄJÄN KÄSIKIRJA

Andreas Ramon

Laaja tietopaketti vasta-alkajille ja ammattilaisille. Pureutuu tiukasti ST:n hyviin ja huonoihin puoliin, selittää perusteellisesti ST:n ja sen ohjelilaitteiden ja ohjelmien salat.

176 sivua, ovh 175 mk,
NYT VAIN 95 MK!



OHJELMALISTAUKSET MIKROBITEISTÄ JA C=LEHDISTÄ VUODELTA 1990

- Ohjelmalistaukset 1990 levykkeellä C-64:lle ovh 69 mk, **NYT VAIN 25 MK!**
- Ohjelmalistaukset 1990 levykkeellä Amigalle ovh 69 mk, **NYT VAIN 25 MK!**

HUOM!!!!

**KAIKKI TILAUKSET
TOIMITETAAN
ILMAN
POSTIMAKSUA!!!
SÄÄSTÖ 18 MK!**

TILAA NYT TÄLLÄ KUPONGILLA!

TILAA SEURAAVAT JÄTTIEDULLISET TUOTTEET:

- | | | |
|-------|--------------------------|--|
| 61302 | <input type="checkbox"/> | kpl Amiga 1, hinta 95 mk/kpl |
| 61303 | <input type="checkbox"/> | kpl Amiga 2, hinta 95 mk/kpl |
| 61323 | <input type="checkbox"/> | kpl Amiga 1 + Amiga 2, hinta 160 mk/pari |
| 61307 | <input type="checkbox"/> | kpl Basicista konekieleen, 65 mk/kpl |
| 61308 | <input type="checkbox"/> | kpl C-64 Pelintekijän opas, hinta 95 mk/kpl |
| 61310 | <input type="checkbox"/> | kpl ST-käyttäjän käsikirja, hinta 95 mk/kpl |
| 61312 | <input type="checkbox"/> | kpl Ohjelmalevyke 1990 C-64:lle, hinta 25 mk/kpl |
| 61313 | <input type="checkbox"/> | kpl Ohjelmalevyke 1990 Amigalle, hinta 25 mk/kpl |

TILAUKSENI TOIMITETAAN ILMAN POSTIMAKSUA!

2EIP

Nimi	
Osoite	
Postinumero ja -toimipaikka	Puhelin

Tarjous voimassa 31.7.1992 saakka.

Sanomaprint
Erikoislehdet
maksaa
postimaksun

**SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET**
Tecnopress

VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01620/43
01003 VANTAA 300

2/92 English Summary

A320 Airbus (Thalion) The thick manual will scare the kids away. However those who are really interested in flying, will enjoy flying an airbus instead of the usual fighters.

Agony (Psygnosis) Conventional shoot-em-up with excellent graphics and sounds, but nothing new.

Alcatraz (Infogrames) needs two players to be playable. Nice commando game, although changing weapons could have been done better.

Bard's Tale Construction Set (Electronic Arts) is an comprehensive and easy-to-use program and a must for every Bard's Tale fanatic, although Bard's Tale Scenario Editor would be closer to the truth.

Black Crypt (Electronic Arts) makes adventuring in dungeons enjoyable. But in spite of all the maps, hints and tips it's still very difficult.

Bonanza Bros (U.S. Gold) is an OK conversion of a boring coin op with a very low playability factor.

D/Generation (Mindscape) is a pleasant and easy isometric adventure.

EcoQuest (Sierra) is a good game for children, too easy for an advanced player. Superb graphics and sounds, as usual.

Falcon 3.0 (Spectrum Holobyte/Microprose) is the new King of modern fighter simulations (for players with expensive PC's, at least).

Harlequin (Gremlin) One of the best platform games this year with plenty of action, great graphics and some ingenuity thrown in.

Heimdall (Core Design) The adventure is wide and challenging, although not very innovative. Solving the problems does not require much intelligence.

Ork (Psygnosis) is unique, both graphically and soundwise excellent with more action than originality.

Race Drivin' (Domark) suffers from slow screen update and bad control methods. Wasted potential.

Shadowlands (Domark) is a very good rpg, in spite of the invincible rats and some other playability factors.

Shuttle (Virgin) is very detailed, extremely good and highly difficult, and should come equipped with by-numbers procedures for novice pilots, instead of the NASA-jargon filled manual.

Simant (Maxis) The too-repetitive gameplay of SimAnt by Maxis makes it more an electronic ant farm than a computer game.

Space Crusade (Gremlin) is a technically well done ja suitably easy-to-play strategy game, which captures well the board game.

Space Gun (Ocean) is a playable, although graphically middle class Operation Wolf clone. Those who like action and violence would like it.

Special Forces (MicroProse) is a worthy successor for the classic Airborne Ranger with its combination of brain and bullets.

Twilight 2000 (Paragon Software) is an interesting idea, but not very well executed. The isometric part is too weak.

Ultima Underworld (Origin) is something totally new in the CRPG field. The Virtual Fantasy of The Abyss left reviewers speechless.

Tulossa seuraavissa numeroissa (jos pelitalot suovat...)



Kesäkuun numeroon mennessä amigistit ovat jo päässeet käsiksi Monkey Island 2:seen ja me voimme vihdoinkin julkaista sen ratkaisun! Ensi numerossa: Mitä tapahtuikaan Guybrush Threepwoodille ja LeChuckille?

Willy Beamish kohtasi voittajansa

Paljon kysely Dynamixin 9-vuotissimulaatio on lopulta kohdannut ratkaisijansa. Kesäkuun numerossa: Willyn huimat seikkailut.

Electronic Arts – mainetta ja kunniaa

Kesäkuussa on jälleen mielenkiintoisen firmaesittelyn vuoro. Pistämme Electronic Artsin järjestykseen malliin MicroProse-esittely maaliskuun numerossa.

Arvosteluissa:

Ultima VII, Mindscape

Legend, Mindscape

Hook, Ocean (jos...)

Epic, Ocean (jos...)

Parasol Stars, Ocean

Roger Rabbit, Disney Software/Infogrames

Rocketeer, Disney Software/Infogrames

Dark Seed, Mirage (jos...)

ja muita, mitä ilmestymään ehtii.

Ja tietysti mahtava määrä vinkkejä, uutisia ja kilpailuja!

Muista olla mukana!

Pelit 3/92 ilmestyy 15.6. parahiksi juhannuslukemiseksi.
Pelit 4/92 puolestaan 14.8. kertomaan kuuman pelikesän kuulumiset!

PELIT TULEE!

Uusi Pelit-lehti on tehty juuri sinulle, joka olet tietokonepeleiden ystävä. Miksi räpeltäisit peleinesi yksin, kun voit saada kotiisi todellisen alan asiantuntijan 8 kertaa vuodessa. Pelaa mitä pelejä, mutta tilaa Pelit-lehti!

TIETOA

Uusi Pelit-lehti on kuin kotonaan kaikissa talouksissa, joissa on tietokone – oli se sitten PC, Amiga, C64, Atari... Se antaa vinkkejä ja kertoo ratkaisuja, kilpailee ja kilpailuttaa, puhuu kaikista peleihin liittyvästä, mutta antaa samalla suunvuoron myös lukijoilleen. Pelit-lehteä lukemalla saat mitä ansaitset – eikä se ole vähän, se.

VÄRIÄ

Uusi Pelit-lehti on täynnä väriä ja kuvia. Se arvostelee värikkäästi uudet pelit ja testaa lisälaitteet – mutta tiedä tämä: lehti voi olla kirjava, mutta juttujen taso ei. Asialla ovat Suomen kovimmat peligurut ja pelimaailman parhaat voimat.

RUUTIA

Pelit-lehti tuo käsiisi sekä pelit että niiden taustat: tekijät, messukuulumiset, huhut ja haastattelut. Tutkiva journalismi on toinen nimenne – se ensimmäinenhän on pelaaminen!

RÄMINÄÄ

Vakavastakin asiasta voi kirjoittaa kiinnostavasti ja bittiviihteestä voi puhua myös asiaa. Tilaa uusi Pelit-lehti heti, niin näet miten.

TILAA
NUMEROISTA
90/1205701

Pelit-lehden vuosikerta maksaa 12 kuukauden jatkuvana säästötilauksena vain 188 markkaa. Jos olet jo MikroBITIN tilaaja, saat Pelit-lehden erikoishintaan 148 mk/vuosi.



TILAA HETI!

Nyt luuri kouraan ja tilaus sisään. Pelit tulee!